Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 8270893
Centre d'intérêt: 071

Québec (Province) Direction générale du développement pédagogique.

Activités suggérées pour soutenir le développement de l'enfant de 3 à 5 ans / [Direction générale du développement pédagogique]. -- Ed. provisoire. -- [Québec] : La Direction, 1992.
180 p. ; 28 cm. -- (Document d'information / Direction générale du développement pédagogique du Québec)

"A l'intention des enseignants et des parents". Code: 16-4503-04.

ISBN 2-550-05084-3

Cote Dewey: 649.123/03s Cote LC: LB/1140

Descripteur(s): *Activité d'apprentissage *Développement physique *Développement intellectuel *Développement affectif *Développement social *Arts plastiques *Musique *Préscolaire (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Développement de l'enfant

Le document constitue un répertoire rassemblant des activités à réaliser avec des enfants d'âge préscolaire pour soutenir leur développement. Huit séries d'activités sont présentées portant sur: le développement physique et plus particulièrement la psychomotricité (ch. 2); quatre aspects du développement intellectuel soit la fonction symbolique, la connaissance et la compréhension du monde, le raisonnement logico-mathématique et la pensée infralogique (ch. 3 à 6); le développement affectif, social et moral (ch. 7); enfin les arts plastiques et la musique (ch. 8 et 9).

Chaque activité est présentée sous la forme d'une fiche comportant les informations suivantes: titre, type d'activité, âge de l'enfant, brève description, suggestions et variantes pour enfants d'un autre âge, objectifs, matériel requis.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8270890
Auteur de l'analyse: ar

Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 8270893
Centre d'intérêt: 071

Québec (Province) Direction générale du développement pédagogique.

Activités suggérées pour soutenir le développement de l'enfant de 3 à 5 ans / [Direction générale du développement pédagogique]. -- Ed. provisoire. -- [Québec] : La Direction, 1982.
180 p. ; 28 cm. -- (Document d'information / Direction générale du développement pédagogique du Québec)

"A l'intention des enseignants et des parents". Code: 16-4503-04.

ISBN 2-550-05084-3

Cote Dewey: 649.123/03a Cote LC: LB/1140

Descripteur(s): *Activité d'apprentissage *Développement physique *Développement intellectuel *Développement affectif *Développement social *Arts plastiques *Musique *Préscolaire (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Développement de l'enfant

Le document constitue un répertoire rassemblant des activités à réaliser avec des enfants d'âge préscolaire pour soutenir leur développement. Huit séries d'activités sont présentées portant sur: le développement physique et plus particulièrement la psychomotricité (ch. 2); quatre aspects du développement intellectuel soit la fonction symbolique, la connaissance et la compréhension du monde, le raisonnement logico-mathématique et la pensée infralogique (ch. 3 à 6); le développement affectif, social et moral (ch. 7); enfin les arts plastiques et la musique (ch. 8 et 9).

Chaque activité est présentée sous la forme d'une fiche comportant les informations suivantes: titre, type d'activité, âge de l'enfant, brève description, suggestions et variantes pour enfants d'un autre âge, objectifs, matériel requis.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8270890
Auteur de l'analyse: ar

EDUQ 8270893

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale
du développement pédagogique

16 – 4503 – 04

DOCUMENT D'INFORMATION

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES POUR SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT DE 3 À 5 ANS

ÉDITION PROVISOIRE

À L'INTENTION DES ENSEIGNANTS ET DES PARENTS

Mars 1982

EDUQ 8270893

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES POUR SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT DE TROIS À CINQ ANS

ÉDITION PROVISOIRE

À L'INTENTION DES ENSEIGNANTS ET DES PARENTS

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1982

ISBN 2 – 550 – 06084 – 3

Dépôt légal – premier trimestre 1982
Bibliothèque nationale du Québec.

TABLE DES MATIERES

		Pages
INTRODUCTION		1
TABLE DES MATIERES		
1.	PRESENTATION GENERALE DU REPERTOIRE D'ACTIVITES	5
2.	LE DEVELOPPEMENT PHYSIQUE	11
3.	LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA FONCTION SYMBOLIQUE	33
4.	LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA CONNAISSANCE ET LA COMPREHENSION DU MONDE	55
5.	LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LE RAISONNEMENT LOGICO-MATHEMATIQUE	77
6.	LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA PENSEE INFRALOGIQUE	99
7.	LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF, SOCIAL ET MORAL	121
8.	LES ARTS PLASTIQUES	143
9.	LA MUSIQUE	163

Le ministère de l'Education publie une série de quatre (4) documents qui portent sur le développement des enfants et des adolescents et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement. Ces documents répondent à une recommandation, formulée ne 1980, dans l'énoncé de politique du ministère de l'Education "L'école s'adapte à son milieu". Chaque document présente d'abord les caractéristiques du développement de l'enfant pour une période de croissance déterminée: 3-5 ans, 6-12 ans et 12-18 ans. Une brève description de certaines conditions de vie pouvant influencer le développement de l'enfant est ensuite faite et elle est suivie d'une description des incidences de ces facteurs du milieu sur chaque aspect du développement de l'enfant.

D'abord destinés aux enseignants et aux parents de milieux économiquement faibles, il ne fait cependant aucun doute que ces documents apporteront des informations très utiles à tout enseignant ou parent.

Les documents publiés sont les suivants:

- "Quelques réflexions sur le développement de l'enfant de trois à cinq ans et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement"(code: 16-4503-01);
- "Quelques réflexions sur le développement des enfants de six à douze ans et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement"(code: 16-4503-02);
- "Quelques réflexions sur le développement des enfants de douze à dix-huit ans et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement"(code: 16-4503-03);
- "Activités suggérées pour soutenir le développement de l'enfant de trois à cinq ans"(code: 16-4503-04).

Le présent document est un répertoire qui rassemble un grand nombre d'activités qu'il est possible de réaliser avec des enfants d'âge préscolaire pour soutenir leur développement.

Il ne s'agit pas d'un programme d'études, mais uniquement d'un guide qui est mis à la disposition des enseignants et enseignantes et des parents ou de toute autre personne s'intéressant au développement des enfants de trois à cinq ans.

Ce document permet aussi de rendre davantage concrètes certaines dimensions du développement de l'enfant, déjà esquissées dans le premier de cette série. "Quelques réflexions sur le développement de l'enfant de trois à cinq ans et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement" (code: 16-4503-01).

Les activités, décrites en détail, s'adressent tantôt aux enfants plus jeunes tantôt aux enfants plus vieux, mais on y trouve toujours des suggestions pour simplifier ou compliquer les situations, pour varier le contexte et le contenu de chaque activité, ce qui permettra de stimuler l'imagination des utilisateurs de ce document.

Ce document a été réalisé par Claude Charbonneau, du département de Psychologie de l'université de Sherbrooke, en collaboration avec Normand Gagné et Guy Legault.

Jean-Guy Godbout
Directeur général adjoint

1. PRESENTATION GENERALE DU REPERTOIRE D'ACTIVITES

1.1 LES DIVERS ASPECTS DU DEVELOPPEMENT

Dans un précédent document[1], on a présenté les principaux aspects du développement de l'enfant entre trois et cinq ans. On a distingué le développement physique, le développement intellectuel, le développement affectif, le développement social et le développement moral. On les a identifiés pour des raisons pratiques. Ce sont cependant des aspects qui sont intereliés et interdépendants. Le présent répertoire d'activités reprend, pour l'essentiel, cette division. Cependant, certaines modifications ont été nécessaires.

Dans le développement physique, l'attention est centrée sur la psychomotricité. Deux sortes d'activités sont prévues: d'abord celles qui permettent à l'enfant de mieux connaître son corps (où sont sa gauche et sa droite? Est-il tendu ou détendu?...): ensuite, celles qui lui permettent de perfectionner ses mouvements (lancer, prendre, courir...).

Le développement intellectuel, par ailleurs, a été subdivisé en quatre parties: la fonction symbolique, la connaissance et la compréhension du monde, le raisonnement logico-mathématique et la pensée infralogique.

La fonction symbolique correspond à la capacité de faire des choses en pensée ou en imagination plutôt que de les faire réellement pour vrai, ainsi qu'à la capacité de jouer avec des idées ou des mots plutôt que de jouer seulement avec des objets matériels. Les activités ont donc été

---

1. MINISTERE DE L'EDUCATION, "Quelques réflexions sur le développement des enfants de trois à cinq ans et sur l'incidence des conditions de vie sur leur développement." (16-4503-01), décembre 1981. Toute personne qui compte utiliser ce répertoire d'activités devrait d'abord lire ce document.

conçues, d'une part, pour aider l'enfant à penser, à imaginer, à réfléchir (imaginer, par exemple, ce qu'on ferait si on partait en voyage) et, d'autre part, pour favoriser le développement du langage en habituant l'enfant à décrire la réalité avec des mots (nommer des objets, faire des récits...).

La connaissance et la compréhension du monde se développent au fur et à mesure que l'enfant réussit à emmagasiner des informations sur le monde qui l'entoure: où vivent les castors? Comment sont fabriquées les poupées? Qu'est-ce qu'un orage? Les activités de ce domaine contribuent à informer les enfants sur autant de sujets que possible à l'intérieur de ce qui les intéresse entre trois et cinq ans.

Par le raisonnement logico-mathématique, l'enfant comprend tout ce qui caractérise n'importe quel groupe d'objets ou de personnes. Il saisit comment les objets sont regroupés selon les ressemblances (les jetons rouges avec les rouges, les bleus avec les bleus); il voit comment ils sont sériés selon les différences (les enfants plus petits en avant, puis de plus en plus grands vers l'arrière de la classe); il sait enfin comment les compter. Toutes les activités visent à faciliter la compréhension des groupements, des séries et des nombres.

La pensée infralogique amène l'enfant à comprendre l'espace, le temps, le mouvement et la vitesse de tout ce qui bouge et finalement, la quantité de matière, le poids et le volume de toute chose. Par exemple, comment faire une ligne droite ou une horizontale? Comment mesurer une distance? Une durée? Comment déterminer qui est plus jeune? Qui va plus vite? Voilà autant de questions que posent les activités et qui supportent le développement de la pensée infralogique.

Le développement affectif, le développement social et le développement moral sont regroupés en un seul chapitre et une seule série d'activités est proposée. Certaines de ces activités amènent l'enfant à prendre conscience de ses propres sentiments, à les ajuster et à les exprimer. Par exemple, quand ton ami ne veut pas jouer avec toi, qu'est-ce que ça te fait? Est-ce

que tu pourrais changer? Est-ce que tu devrais le dire? D'autres situations sont élaborées sur la prise de conscience des besoins, sentiments et désirs des autres enfants et des adultes. Par exemple, pourquoi faut-il partager, dire la vérité, etc.

En plus de tout cela, s'ajoutent des activités de musique et des activités d'arts plastiques. D'une part, elles sont importantes pour l'enfant dans sa vie de tous les jours et, d'autre part, elles sont un terrain privilégié d'expression de la créativité. En musique, les activités sont conçues de façon à améliorer le sens du rythme. En arts plastiques, les activités visent à faire connaître matériaux et techniques. Par exemple, comment coller ou découper du papier ou du tissu. Elles visent aussi à encourager la créativité et à sensibiliser l'enfant à la beauté.

Le développement des sens, de l'attention et de la mémoire n'ont pas fait l'objet de chapitres particuliers. Ces habiletés sont traitées un peu partout. En musique, en arts plastiques, dans le raisonnement logico-mathématique, etc., l'enfant doit regarder, toucher, écouter et cela augmente la précision de ses perceptions sensorielles; il doit aussi se concentrer sur ce qu'il fait, se rappeler ce qu'on lui a demandé, faire attention à tout ce qu'il a devant lui. Sa mémoire et son attention sont, par conséquent, toujours impliquées indirectement et, aussi souvent que possible, on a cherché à les faire intervenir directement.

Par ailleurs, même si les différentes activités sont regroupées en fonction d'un aspect spécifique du développement, il est évident que, de façon générale, chaque activité, lorsqu'elle est réalisée par un enfant réel, touche en même temps plusieurs aspects de son développement. Ainsi une activité de motricité où on joue avec un ballon peut, dépendant de l'environnement où elle se réalise, être une activité de socialisation et une activité d'intense utilisation de la pensée infralogique. Cet éclatement des objectifs des activités, lorsque l'on se place du point de vue de l'enfant qui les fait, est d'autant plus certain que le choix d'une

activité ne devrait jamais être déterminé par la volonté de "faire acquérir" par l'enfant les caractéristiques que telle activité semble favoriser.

1.2 LES SERIES D'ACTIVITES

Le répertoire comprend donc au total huit séries d'activités réparties en autant de chapitres. Le chapitre 2 couvre le développement physique et les chapitres 3 à 6 touchent quatre aspects du développement intellectuel: la fonction symbolique, la connaissance et la compréhension du monde, le raisonnement logico-mathématique et la pensée infralogique. Le chapitre 7 couvre le développement affectif, social et moral. Finalement, les chapitres 8 et 9 comprennent les arts plastiques et la musique.

Ces différentes séries d'activités sont présentées en respectant un même modèle.

En premier lieu, on trouve une description sommaire du domaine d'activités; cette description est suivie d'un tableau-synthèse où sont présentées toutes les activités.

En second lieu, on trouve, présentée sous forme de fiche, la description de chacune des activités. Chaque fiche comprend d'abord les renseignements suivants: le numéro et le titre de l'activité, l'âge des enfants pour lequel l'activité a été conçue et si cette activité peut être faite en groupe ou par un enfant seul. Ensuite on présente une description détaillée de l'activité, ses principaux objectifs et quelques remarques sur les conditions nécessaires pour la réaliser. Puis, on donne quelques suggestions d'idées pour rendre l'activité un peu plus complexe ou un peu plus facile, au besoin, et quelques variantes pour la reprendre dans d'autres circonstances ou avec d'autre matériel.

Chacun devrait se sentir très libre d'accommoder les activités proposées selon ses besoins et ceux de l'enfant. Il est essentiel que chacun s'y sente à l'aise et que le tout soit fait dans un contexte de jeu même si la description de ces activités est parfois assez technique. C'est la condition de base pour que les activités soient intéressantes, donc profitables.

Dans les descriptions, on fait référence à l'âge des enfants: on présente telle ou telle activité comme convenant plutôt à des enfants de trois ans, de quatre ans ou de cinq ans. Il faudrait considérer avec souplesse ces questions d'âge. Il se peut en effet que certaines activités soient un peu trop faciles ou un peu trop difficiles pour certains âges; il ne faudrait pas blâmer les enfants à cause de cela, ni le répertoire. L'intérêt et le plaisir des enfants devraient demeurer les guides principaux et inciter les adultes à utiliser, au besoin, les informations disponibles pour rendre les activités plus faciles ou plus difficiles. Au fond, il n'y a qu'une seule chose à considérer: toujours s'adapter aux enfants et faire en sorte qu'ils demeurent intéressés.

De la même façon, il ne faudrait surtout pas se sentir obligé de faire une activité pendant une longue période de temps. Ce qui importe, c'est d'être attentif à l'intérêt et au plaisir de l'enfant ou des enfants. Quand cet intérêt commence à baisser, il faut arrêter et passer à autre chose.

2. LE DEVELOPPEMENT PHYSIQUE

Entre trois et cinq ans, l'enfant subit de nombreuses transformations sur le plan physique. Sa taille et sa masse augmentent régulièrement, ses rythmes cardiaque et respiratoire se stabilisent, le fonctionnement de son système nerveux se raffine et ses muscles s'affermissent. Ces nouvelles aptitudes motrices vont permettre à l'enfant de mieux connaître son corps, de mieux contrôler ses mouvements grands et petits, tout en augmentant sa force et sa résistance. C'est cet aspect du développement physique, soit la psychomotricité, qui sera abordé dans ce chapitre.

Bien entendu le corps n'est pas qu'objet de connaissance, il est aussi l'instrument premier dont l'enfant se sert pour connaître le monde extérieur (c'est avec ses mains qu'il explore les textures, les formes; c'est avec ses yeux qu'il découvre les couleurs, les dimensions; etc.). Ce dernier aspect a cependant été exclu de ce chapitre pour ne garder que les activités qui visent directement la connaissance ou l'exercice des mouvements en vue de perfectionner leur exécution. Il sera donc ici question de motricité globale, de motricité fine, de tension-détente, de schéma corporel, de latéralité et de coordination spatio-temporelle.

2.1 LA MOTRICITE GLOBALE

On appelle motricité globale toutes les actions qui impliquent de grands mouvements. Tantôt ces mouvements sont faits ensemble dans une action globale et l'on parle de coordination: sauter, par exemple, implique des mouvements coordonnés de tout le corps. Tantôt les mouvements sont faits séparément et l'on parle de dissociation: lever une jambe, étendre un bras, etc. Tantôt c'est l'équilibre général qui est en cause: tenir son corps élevé sur la pointe des pieds. Dans tous ces cas, l'intérêt se porte sur l'exécution même des mouvements.

La motricité globale progresse assez rapidement chez l'enfant d'âge préscolaire. On note une amélioration importante, avec l'âge, de l'équilibre et de la coordination des mouvements, de même qu'une plus grande aisance et une plus grande souplesse dans l'exécution de ces mouvements.

Les activités du répertoire concernant la motricité globale (PH-1 à PH-6) vont dans le sens de ce développement en permettant à l'enfant d'expérimenter différentes manières de faire des grands mouvements et de maintenir son équilibre.

2.2 LA MOTRICITE FINE

La motricité fine regroupe tous les petits mouvements du corps: ceux des yeux, des pieds, de la tête et surtout les mouvements des mains et des doigts. Cet aspect englobe des actions comme tenir et ramasser de petits objets, suivre un mouvement des yeux, etc.

A l'âge préscolaire, la motricité fine s'améliore moins rapidement que la motricité globale et l'enfant reste maladroit plus longtemps dans les mouvements délicats. Malgré tout, plus il approche de ses cinq ans, plus son habileté et sa patience grandissent, marquant ainsi des progrès notables dans l'exécution d'activités exigeant précision et dextérité.

Dans le cas de la motricité fine, deux activités sont prévues (PH-7 et Ph-8); elles permettent l'exécution de plusieurs petits mouvements à la fois (s'habiller) ou de plusieurs petits mouvements séparés (dessiner avec les doigts ou avec la paume de la main, etc.).

2.3 LA TENSION-DETENTE

Le troisième aspect est la tension-détente: il touche à tout ce qui a trait au tonus musculaire et aux différences entre la relaxation et la contraction. Il s'agit ici d'être capable, par exemple, de relâcher ou de

contracter ses muscles, pour produire certains effets (mimer un robot, une poupée de chiffon, etc.). Il s'agit aussi de connaître son corps: comment savoir si ses muscles sont contractés ou relâchés, par exemple.

Vu le jeune âge de l'enfant, la conscience de la tension ou de la relaxation de même que la pratique d'exercices de relaxation restent assez limitées. Néanmoins, l'enfant est à même de ressentir certains de ses états musculaires et il se prête volontiers, plus ou moins longtemps selon l'âge, à des exercices de respiration ou de détente, surtout s'ils sont présentés sous le mode de jeu.

Deux activités portent sur cet aspect de la tension-détente: elles permettent à l'enfant d'expérimenter la contraction et le relâchement musculaire (PH-9 et PH-10).

2.4 LE SCHEMA CORPOREL

Ce qui intervient dans le schéma corporel, c'est la connaissance du corps au repos ou en mouvement: quelles sont les différentes parties du corps? Quelle est sa grandeur et quelle position prend-il dans l'espace? Quels sont les mouvements possibles? Etc.

Le schéma corporel progresse beaucoup durant la période de trois à cinq ans. C'est à ce moment que l'enfant apprend à connaître les différentes parties de son corps (la tête, le pied, le pouce...). C'est là aussi qu'il prend conscience de ses postures ou des mouvements qu'il peut faire avec ses bras, par exemple.

Puisque le schéma corporel touche la connaissance du corps arrêté et du corps en mouvement, des deux activités qui s'y rapportent, l'une vise à faire identifier à l'enfant les parties de son corps (PH-11) et l'autre à lui faire voir différents mouvements et postures (PH-12).

2.5 LA LATERALITE

Le cinquième aspect se rapporte à la latéralité. C'est la fameuse question de la différence entre la gauche et la droite. C'est aussi la question de la dominance cérébrale, c'est-à-dire la découverte et l'exercice du côté dominant du corps. Qu'on soit droitier ou gaucher, il est bon que l'enfant trouve et exerce, sans pour autant le forcer, ce côté dominant: lancer avec la main la plus habile, frapper du "bon" pied.

La latéralité n'est pas complètement maîtrisée par l'enfant de trois à cinq ans. Parallèlement au développement du schéma corporel, il n'en vient que progressivement à dissocier puis à nommer sa droite et sa gauche. Il importe de se souvenir que ce sont là des acquisitions difficiles, peu à la portée de l'enfant de trois ans, et que l'enfant de cinq ans commence à peine à manipuler systématiquement. Il en est de même de la dominance de la gauche ou de la droite: bien qu'elle commence aussi à se manifester entre trois et cinq ans, elle ne sera complétée que beaucoup plus tard, vers six ou sept ans.

Deux activités du répertoire touchent la latéralité: la première porte sur la différence gauche-droite (PH-13) et la seconde permet d'exercer le côté dominant du corps (PH-14).

2.6 LA COORDINATION SPATIO-TEMPORELLE

Le dernier aspect est relatif à l'espace et au temps quand ceux-ci se trouvent impliqués dans l'action des mouvements, qu'il s'agisse de monter et de descendre, d'avancer et de reculer, par exemple. Il peut aussi s'agir de réaliser la coordination spatio-temporelle dans des actions comme frapper une balle pour la faire rebondir, sauter à la corde, marche à cloche-pied, etc.

Plus elles sont proches de son action concrète et quotidienne, plus les notions d'espace et de temps s'avèrent à la portée de l'enfant. Il s'y intéresse alors beaucoup et peut facilement y progresser comme il le fait dans toute la motricité globale. Cependant, lorsqu'on demande des mouvements plus complexes, comme sauter à la corde, on voit combien l'enfant est loin d'avoir fini de bien régler, dans l'espace et dans le temps, tous ses mouvements.

L'activité PH-15 a été conçue pour aider l'enfant à maîtriser davantage ses mouvements dans l'espace.

LA GRILLE DES ACTIVITES

Le développement physique

(la psychomotricité)

DIMENSIONS PRINCIPALES		ACTIVITES CORRESPONDANTES	
		Numéro	Titre
motricité globale	coordination	PH-1	J'évite le ballon
		PH-2	Je suis le meneur
	dissociation	PH-3	Je renvoie le ballon
		PH-4	Je devine ce que tu fais
	équilibre	PH-5	Je marche en équilibre
		PH-6	Je tiens la tête droite
motricité fine		PH-7	Je m'habille seul
		PH-8	Je peinture avec les doigts
tension-détente		PH-9	Je marche comme...
		PH-10	J'essaie de te toucher
schéma corporel		PH-11	Je connais mon corps
		PH-12	Je bouge beaucoup
latéralité		PH-13	Je cherche l'autre côté
		PH-14	Je me tiens sur une jambe
espace-temps		PH-15	Je suis le chemin

No de l'ACTIVITE: PH-1 TITRE: "J'évite le ballon"
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont adossés au mur. On se place à trois ou quatre mètres devant eux et on essaie de les toucher en faisant rouler un ballon dans leur direction. L'enfant doit éviter le ballon. S'il est touché, il se retire.

4 ans

- On fait la même activité qu'avec les enfants de trois ans sauf qu'au lieu de faire rouler le ballon par terre, on le lance (sans toutefois dépasser la hauteur de la ceinture).

5 ans

- On fait la même activité sauf que l'adulte est remplacé par un enfant qui lance le ballon.

Quelques objectifs

- Exercer la motricité globale (coordination); développer la capacité de combiner plusieurs mouvements.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Un ballon léger, assez gros.
- Il faut avoir un mur sans fenêtre d'environ trois mètres de large.
- A l'intérieur: ballon de caoutchouc-mousse.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire l'activité en plein air, devant un grand mur ou une porte de garage.
- Les enfants adossés au mur se tiennent les mains dans le dos ou encore sur une seule jambe.
- A l'intérieur, à l'occasion d'une fête d'enfants.

No de l'ACTIVITE: PH-2 TITRE: *"Je suis le meneur"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants choisissent plusieurs mouvements qu'ils feront en série. Les enfants suivent un meneur; le meneur est un enfant, à tour de rôle, ou au besoin, un adulte. Les mouvements pourraient être:
- le meneur commence en marchant d'un pas régulier;
- il augmente le rythme de la marche,
- court,
- s'arrête brusquement
- et s'accroupit.
- Tout en demeurant accroupi, il fait des grands pas;
- puis il fait des petits pas.
- Il marche à quatre pattes,
- fait une culbute,
- fait le rouleau,
- se relève du sol sans s'aider de ses mains,
- reprend la marche en faisant tourner les deux bras dans un sens puis dans l'autre...

4 ans

- L'activité est la même que pour les enfants de trois ans sauf qu'on prend des mouvements plus difficiles: marcher sur la pointe des pieds, sauter comme une grenouille, marcher à reculons, etc...

5 ans

- C'est la même activité que pour les enfants de trois et quatre ans. On essaie de faire des mouvements encore plus difficiles: tourner au sol à plat ventre ou sur les fesses, par exemple, ramper sur le dos, faire la bicyclette, etc.

Quelques objectifs

- Exercer la motricité globale (coordination).
- Développer le sens de l'observation.
- Eveiller au plaisir d'être avec d'autres enfants.

Matériel

- Il faut s'assurer que les enfants sont en bonne santé. Le lieu où l'on joue doit être assez grand pour que les enfants soient à l'aise dans leurs mouvements.
- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On choisit un seul mouvement que l'enfant commence puis arrête à un signal donné.
- On peut faire l'exercice dans le bois, dans un champ.
- A tour de rôle, les enfants font le meneur et inventent des mouvements divers que les autres reproduisent.
- On garde ses souliers - on enlève souliers et chaussettes.

No de l'ACTIVITE: PH-3 TITRE: "Je renvoie le ballon"
TYPE: Groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Il y a un meneur de jeu qui se tient au centre du cercle formé par les autres enfants. Le meneur donne une consigne: "Vous devez être assis (ou à genoux, ou couchés, ou debout) et me renvoyer le ballon seulement avec votre tête (ou le bras droit, ou le bras gauche, ou la jambe droite, ou la jambe gauche)". Le joueur vers qui se dirige le ballon, doit respecter la consigne pour le retourner au meneur. Ce dernier le lance ensuite vers un autre joueur. Après un certain temps, on change de meneur.

3 ans

- Les joueurs peuvent adopter une position à genoux ou assise et doivent retourner le ballon au meneur avec une main seulement. Avec les tout-petits il serait préférable que le meneur soit toujours l'adulte.

4 ans

- Les joueurs peuvent adopter une position debout ou assise ou à genoux et doivent retourner le ballon au meneur soit avec un bras soit avec une jambe (sans qu'on donne trop de précision).

Quelques objectifs

- Exercer la motricité globale mais dans des mouvements d'une partie du corps à la fois seulement (dissociation).
- Donner l'occasion de jouer en groupe sans compétition.
- Familiariser l'enfant avec les noms des différentes parties du corps.
- Exercer la latéralité.
- Développer le schéma corporel.

Matériel

- Le lieu où l'on joue doit être assez grand pour que les enfants soient à l'aise dans leurs mouvements.
- Un ballon léger, assez gros.

Variantes et/ou suggestions

- Les enfants doivent imiter les gestes du meneur. Le meneur fait des gestes n'impliquant qu'un seul mouvement.
- Chaque enfant choisit son mouvement favori. Le meneur désigne un enfant et tout le groupe fait le mouvement favori de cet enfant.
- Différents mouvements sont associés à différents cartons de couleur. Le meneur montre une couleur et tous les enfants font le mouvement requis.

No de l'ACTIVITE: PH-4 TITRE: *"Je devine ce que tu fais"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Le meneur de jeu choisit un enfant qui se place au centre du cercle. Il lui dit alors à l'oreille, l'imitation à produire. L'enfant s'exécute et les autres essaient de deviner de quoi il s'agit. À tour de rôle, chaque enfant est appelé à produire son imitation au centre du cercle. Les imitations de choses, d'animaux ou de personnes obligent l'enfant à exécuter un mouvement particulier: par exemple, une horloge pour les mouvements de la tête, le vol d'un oiseau ou la conduite d'une automobile pour les mouvements des bras, un danseur pour les mouvements des pieds, ainsi de suite.

3 ans

- On imite soi-même un animal, un objet ou une personne et on demande aux enfants d'essayer de deviner de quoi il s'agit. Ils doivent ensuite reprendre eux-mêmes l'imitation. On s'en tient à des imitations simples.

5 ans

- Le jeu est le même qu'à quatre ans mais les imitations demandées sont plus difficiles: quelqu'un qui tourne les pages d'un grand livre, quelqu'un qui lave une vitre ou balaie une rue, qui monte un escalier, etc.

Quelques objectifs

- Développer la motricité globale (dissociation); habituer l'enfant à faire plusieurs mouvements globaux indépendants les uns des autres.
- Développer le sens de l'observation.
- Exercer l'imagination.
- Favoriser l'affirmation de soi.

Matériel

- Aucun

Variantes et/ou suggestions

- Deux enfants sont face à face et font les mêmes imitations comme s'ils se regardaient dans un miroir.
- Les enfants sont répartis en deux sous-groupes. Ceux du premier sous-groupe servent d'obstacles. Les autres franchissent les obstacles. Pour passer un obstacle, il faut faire une imitation convenue d'avance. Les enfants changent de sous-groupe régulièrement.

No de l'ACTIVITE: PH-5 TITRE: *"Je marche en équilibre"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants construisent un trajet, avec l'aide d'un adulte si nécessaire. Ensuite chacun exécute le trajet, par exemple: passer entre deux lignes parallèles placées à 40 cm, marcher sur une ligne droite, marcher sur une planche, marcher sur cinq chaises à la suite l'une de l'autre, marcher sur le bout des pieds. Le tout se fait dans le contexte d'une histoire: par exemple, celle du lapin qui retourne à son terrier.

4 ans

- On peut mettre les cordes parallèles à 25 ou 30 cm de distance et mettre la planche à 20 cm du sol. Le trajet peut être plus long. On peut aussi compliquer l'histoire et la mise en scène générale et impliquer davantage les enfants à son invention.

5 ans

- On peut mettre les cordes parallèles à 15 cm de distance et mettre la planche à 30 cm du sol. Le trajet est encore plus long et l'histoire plus élaborée.

Quelques objectifs

- Développer la motricité globale (équilibre).
- Favoriser la coordination des mouvements.
- Exercer l'imagination.

Matériel

- Un lieu assez grand pour que les enfants soient à l'aise dans leurs mouvements.
- Cinq chaises.
- Du papier collant (type "masking tape") ou des cordes.
- Une planche de 1,5 à 2 mètres de long.

Variantes et/ou suggestions

- On peut compliquer le mouvement en demandant de faire tout le trajet sur la pointe des pieds, en se tenant les mains dans le dos ou en transportant un objet en équilibre instable.
- On peut varier de beaucoup les histoires d'accompagnement: un cirque, une course automobile, un sauvetage en montagne, etc.
- On profite d'une sortie pour faire l'exercice à l'extérieur, par exemple, dans un terrain de jeu.

No de l'ACTIVITE: PH-6 TITRE: *"Je tiens la tête droite"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Un livre en équilibre sur la tête, l'enfant parcourt deux ou trois mètres. Il fait le parcours plusieurs fois en essayant d'aller de plus en plus vite.

3 ans

- Le trajet peut être plus court et la vitesse est secondaire.

5 ans

- En plus d'avoir un livre en équilibre sur la tête, l'enfant doit tenir un autre livre en équilibre sur un avant-bras.

Quelques objectifs

- Développer la motricité globale (équilibre).
- Favoriser la coordination des mouvements.

Matériel

- Des livres assez rigides mais légers et peu fragiles.

Variantes et/ou suggestions

- On complète le jeu par une histoire tirée d'un livre d'images sur le cirque ou sur les coutumes de certains peuples qui portent des choses sur la tête.
- On remplace le livre par d'autres objets comme une cuillère de bois, par exemple. On peut même demander de faire tout le trajet sur la pointe des pieds.
- On met des obstacles dans le trajet; par exemple, grimper sur des chaises, monter ou descendre un escalier, etc.

No de l'ACTIVITE: Ph-7 TITRE: *"Je m'habille seul"*
TYPE: *Seul* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- A cinq ans l'enfant peut arriver à s'habiller seul: faire les boucles de ses chaussures; joindre les deux parties d'une fermeture éclair et la remonter; attacher ses boutons; mettre une écharpe, des mitaines... On peut habituer l'enfant à s'habiller seul en procédant par étape, un peu à chaque jour.

3 ans

- L'enfant de trois ans peut enfiler ses vêtements, mettre un gilet ou une chemise (sans l'attacher), enfiler son pantalon, ses chaussettes et ses souliers (sans les lacer).

4 ans

- L'enfant de quatre ans commence à faire des noeuds dans ses lacets de chaussures; on lui laisse monter sa fermeture éclair (sans toutefois lui demander d'attacher ensemble les deux parties au début); il peut boutonner lui-même ses vêtements et enfiler ses mitaines.

Quelques objectifs

- Développer la motricité fine (précision et coordination des petits mouvements).
- Familiariser l'enfant avec les noms des vêtements et des parties du vêtement.

Matériel

- Les vêtements habituels de l'enfant.

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant aime à se costumer, à se déguiser. On peut le faire se costumer en père Noël, en sorcière, en grande dame, en pompier, etc., en créant une situation de jeu appropriée.
- L'enfant contribue à créer des parties de son déguisement: il enfile des perles pour faire un collier, enroule un ruban sur un bâton pour faire une canne, etc.
- On peut aussi utiliser tous les jouets existant sur le marché comme des poupées diverses à vêtir et à dévêtir.

No de l'ACTIVITE: PH-8 TITRE: *"Je peinture avec les doigts"*
TYPE: *Seul* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Avec de la peinture digitale, l'enfant doit passer par-dessus des tracés (formes géométriques élémentaires, routes peu sinueuses...) en utilisant la partie du corps précisée. On lui donne successivement plusieurs paquets de feuilles en changeant à chaque fois la consigne; dessiner avec la paume de la main droite; avec la paume de la main gauche; avec chacun des doigts de la main gauche puis de la main droite; avec le pied droit puis avec le pied gauche.
- La difficulté de cette activité réside dans la précision demandée dans l'exécution des mouvements avec les différentes parties du corps.

3 ans

- Il est plus difficile pour l'enfant de trois ans de faire des dessins avec les doigts qui sont plus loin du pouce; il n'est donc pas nécessaire d'insister pour qu'il s'en serve. En outre, on voit à ne pas demander à l'enfant de faire des dessins précis: on lui laisse dessiner les lignes de son choix.

5 ans

- On donne à l'enfant une série de modèles plus compliqués qu'on demande de reproduire en se servant d'une seule partie du corps: courbes très sinueuses, droites assez accidentées, etc.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de développer des mouvements fins et précis avec une seule partie de son corps (motricité fine).
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Plusieurs feuilles de papier assez grandes où l'on a déjà inscrit divers tracés: des carrés, des cercles, des lignes sinueuses...
- De la peinture à doigts.
- Des chaises de bonne hauteur pour les enfants.
- Ce qu'il faut pour laver les mains et les pieds.

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant doit changer de partie du corps pour différentes sections d'un même dessin.
- On peut demander de dessiner, sans modèle, des formes simples comme un ballon, en demandant de refaire le même dessin avec différentes parties du corps.
- L'enfant peut aussi se contenter d'imprimer diverses parties de son corps sur un papier, proprement, dans un geste aussi précis que possible.

No de l'ACTIVITE: PH-9 TITRE: "Je marche comme..."
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande aux enfants d'imiter des personnages différents allant d'un personnage très tendu (robot) à un personnage très détendu (homme-guenille). On en profite pour sensibiliser l'enfant à la tension ou à la détente accompagnant certains sentiments.
  Par exemple:
  - quelqu'un de fâché, d'agressif (démarche bruyante, gestes brusques).
  - mannequin dans un défilé de mode
  - quelqu'un de joyeux (marche relaxée).

3 ans

- On s'en tient à deux ou trois imitations de cas extrêmes. On donne beaucoup de support à l'enfant dans son imitation.

4 ans

- On peut augmenter le nombre d'imitations à faire en introduisant quelques sentiments comme la colère et la joie mais en insistant davantage sur les cas extrêmes comme le robot ou l'homme-guenille.

Quelques objectifs

- Faire passer l'enfant de la tension à la détente.
- Favoriser la coordination des mouvements.
- Faire prendre conscience de certains sentiments.

Matériel

- Aucun

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire alterner rapidement la tension et la détente en passant d'un personnage à un autre.
- Il est possible de faire tenir des rôles passifs aux enfants: une statue de pierre, très dure; une statue de pâte, très molle, ainsi de suite.

No de l'ACTIVITE: *PH-10* TITRE: *"J'essaie de te toucher"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont étendus sur le sol, deux par deux; ils sont placés de telle façon qu'en s'étirant, ils se rejoignent presque. On dit aux enfants d'étirer le plus possible les bras pour essayer de se toucher; on maintient l'effort pendant quelques secondes, puis on arrête, on se détend, on laisse les bras mous. Pour intéresser les enfants, on peut imaginer un scénario (un sauvetage, par exemple) autour de cette activité. A tour de rôle, on fait intervenir diverses parties du corps: étirer les jambes et les relâcher; écarter les orteils et les relâcher; gonfler le ventre et le relâcher; contracter le cou et le relâcher; étirer les bras et les relâcher, écarter les doigts et les relâcher.
- Le jeu devrait être répété assez souvent, dans les moments de tension ou avant le coucher ou la sieste.

3 ans

- Le jeu est le même mais il dure moins longtemps. Il implique surtout des mouvements des bras, du ventre et des jambes.

4 ans

- Le jeu peut durer plus longtemps et impliquer des mouvements des doigts, du cou, du dos.

Quelques objectifs

- Faire alterner tension et détente.
- Favoriser la maîtrise et la conscience du corps.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Un lieu assez grand.

Variantes et/ou suggestions

- Pour exercer les muscles du visage, on peut faire des concours de grimaces: faire tendre et relâcher la bouche, les joues, les sourcils et le cou.
- Au lieu de toucher un autre enfant, un enfant peut attraper un objet qui est placé à bonne distance de son corps.

No de l'ACTIVITE: *PH-11* TITRE: *"Je connais mon corps"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre des dessins illustrant des bonshommes incomplets, ou qui sont partiellement coloriés. L'enfant doit nommer les parties manquantes ou non coloriées et les montrer sur son propre corps. L'enfant mime ensuite ce qui arriverait s'il lui manquait la tête, les mains, les jambes, les joues, le ventre, les yeux, le nez, les bras, etc.

4 ans

- Le jeu est le même mais on ajoute d'autres parties du corps: les fesses, le cou, le menton, les doigts, la langue, les orteils, les épaules, le front, les sourcils, les dents, les cheveux, les lèvres, les cuisses, les cils.

5 ans

- C'est encore le même jeu mais avec de nouvelles parties du corps: chacun des doigts, les coudes, les poignets, les genoux, les chevilles, les avant-bras, les narines, les paupières.

Quelques objectifs

- Apprendre à nommer et à localiser les différentes parties du corps; savoir à quoi elles servent.
- Développer la motricité globale.

Matériel

- Diverses illustrations de bonshommes: ils sont représentés très simplement, à grands traits et sur chaque illustration, ou bien il manque quelque chose (les yeux, par exemple), ou bien tout est en couleur sauf une partie (seul le ventre est sans couleur, par exemple).

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant doit juste montrer sur lui-même les parties du corps qu'on lui nomme.
- C'est l'enfant qui mène le jeu. Il montre à son goût une partie de son corps et l'adulte, ou un autre enfant, fait pareil en nommant la partie touchée. Puis on inverse les rôles.
- Sur un dessin géant d'un corps humain, on colle des gommettes (papiers autocollants) à différents endroits. L'enfant colle des gommettes sur lui-même à la même place et nomme les parties touchées.

No de l'ACTIVITE: *PH-12* TITRE: *"Je bouge beaucoup"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Le jeu commence avec une partie du corps que l'enfant connaît. Il s'agit de trouver le plus de mouvements possibles à exécuter avec cette partie du corps.
- Par exemple, on dit: "Je peux pencher ma tête de haut en bas". L'enfant répète et imite le geste. Puis l'enfant trouve un autre geste avec la tête, le nomme et le fait; on l'imite et on trouve un autre geste, jusqu'à épuisement des possibilités de mouvements de la tête. On prend ensuite une autre partie du corps.
- A trois ans on peut demander à l'enfant de faire l'inventaire des mouvements: avec sa tête, avec ses bras, avec ses mains, avec ses jambes, avec ses pieds.

4 ans

- Le jeu demeure le même mais on demande à l'enfant des mouvements avec des parties du corps différentes: avec ses yeux, avec son front, avec son nez, avec sa bouche (lèvres), avec ses doigts, avec ses orteils.

5 ans

- Avec un enfant de cinq ans, on peut compliquer le jeu en mettant l'accent sur le mouvement des articulations. Par exemple, on dit: "Si je fais tourner mon genou, mon pied et ma jambe vont tourner en même temps. Je peux lever le genou, le baisser, etc." On peut faire le même exercice avec plusieurs articulations: avec ses épaules, avec ses coudes, avec ses poignets, avec son cou, avec ses genoux, avec ses chevilles.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant au fait que plusieurs parties de son corps peuvent être contrôlées directement par sa volonté.
- Faire explorer les différents mouvements que font les parties du corps qu'il connaît.
- Exercer l'imagination.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Aucun

Variantes et/ou suggestions

- Après avoir dessiné un cercle sur un mur, on doit suivre le contour du cercle avec une partie du corps (nez, tête, genou, pied, épaule, etc.)
- Avec l'enfant, on invente des postures qui permettent de respecter certaines consignes: "Je ne dois pas voir tes mains; il faut que ton coude soit plus haut que ta tête; il faut faire le pont, l'arbre, etc."

No de l'ACTIVITE: PH-13 TITRE: *"Je cherche l'autre côté"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On répartit les enfants en deux groupes. Dans le premier groupe, les enfants mettent leur main gauche sur un papier et font le contour avec un crayon pour la dessiner. Dans le deuxième groupe, les enfants font pareil avec leur main droite. Puis les enfants mettent de la couleur sur leur dessin. On s'arrange pour qu'il y ait une main gauche et une main droite en rouge, une gauche et une droite en vert, etc.
- Une fois le dessin terminé et colorié, chaque enfant colle son dessin sur la bonne main (on l'aide à le faire); puis, il part à la recherche de l'enfant qui a un dessin de la même couleur que le sien. Quand les enfants sont rassemblés par paires, on leur fait faire un jeu: prendre un ballon à deux, l'un avec la main gauche et l'autre avec la droite, par exemple.
- Puis on inverse les groupes et ceux qui avaient à faire la gauche font maintenant la droite et vice versa.

3 ans

- Les enfants se contentent de faire le contour de leur main gauche et de leur main droite sur un papier.

5 ans

- Les enfants peuvent dessiner des parties du corps qui sont moins connues: les sourcils, par exemple, qu'ils peuvent coller sur le front, à gauche ou à droite. Puis le jeu se passe comme à quatre ans.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à distinguer de mieux en mieux sa gauche et sa droite.
- Exercer la motricité fine.
- Développer le sens de la collaboration et favoriser le jeu collectif.

Matériel

- Papier à dessin.
- Crayons de couleur.
- Ruban adhésif.

Variantes et/ou suggestions

- Assis autour d'une table, les enfants impriment leur main droite et leur main gauche sur un papier. Les enfants font le tour de la table en mettant partout la bonne main sur la bonne empreinte.
- On varie le jeu en changeant les parties du corps à dessiner: les pieds, les yeux, etc.
- On colle des papiers verts sur le côté gauche du corps et des papiers rouges sur le côté droit. On donne à l'enfant différents objets, rouges ou verts; il doit prendre, écouter, regarder avec le côté droit tout ce qui est rouge, en disant "droite"; tout ce qui est vert est pris, regardé, écouté avec le côté gauche, en disant "gauche".

No de l'ACTIVITE: *PH-14* TITRE: *"Je me tiens sur une jambe"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Dans un premier temps on fait faire aux enfants des mouvements leur permettant d'identifier le côté le plus habile de leur corps. Par exemple, faire des mouvements de rotation avec les bras et demander à l'enfant lequel est le meilleur, lui demander avec quelle main il tient sa cuillère; le faire tenir sur le pied gauche puis sur le droit et lui demander de quel côté il a le plus de facilité.
- Lorsque l'enfant a identifié son côté le plus habile, on fait faire un jeu. Les enfants se tiennent sur leur jambe la plus habile, les deux bras derrière le dos; ils sont à l'intérieur d'un petit cercle dessiné par terre. Le jeu consiste à rester le plus longtemps dans le cercle sur une jambe. Le groupe tape dans les mains pour mesurer le temps.

3 ans

- On insiste moins sur les exercices d'identification du côté le plus habile; l'enfant le découvrira dans le jeu.

5 ans

- On insiste pour que l'enfant identifie clairement le côté le plus habile. On rapetisse le cercle sur le plancher.

Quelques objectifs

- Faciliter l'exercice du côté le plus habile du corps (latéralité).
- Faire reconnaître la droite et la gauche.
- Améliorer l'équilibre général.
- Donner une certaine expérience du temps.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire sauter deux ou plusieurs enfants en même temps dans un cercle en leur demandant de ne pas se toucher.
- On peut exercer d'autres membres que les jambes: tenir un objet en équilibre avec le bras dominant, enligner des objets en regardant avec l'oeil dominant, écouter avec l'oreille dominante, etc.
- On fait circuler un objet que les enfants, placés en cercle saisissent d'une main seulement: par exemple, les enfants se passent une balle de l'un à l'autre.

No de l'ACTIVITE: PH-15 TITRE: *"Je suis le chemin"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont jumelés. L'un a les yeux bandés et doit suivre un trajet. L'autre va le guider, en lui donnant des indices: avance, recule, va de côté, etc. Tous les enfants du groupe peuvent être répartis sur le trajet à titre d'obstacles à contourner. Les enfants changent régulièrement de rôle.

3 ans

- On place l'enfant à un bout du circuit et on lui demande d'atteindre un point déterminé en suivant les lignes. Il le fait en avançant, puis en reculant, le plus vite possible.

4 ans

- L'adulte peut indiquer le trajet à suivre à la place de l'enfant du groupe.

Quelques objectifs

- Habituer les enfants à faire certains mouvements dans l'espace.
- Familiariser l'enfant avec des mots relatifs au déplacement dans l'espace: en avant, en arrière, à gauche, à droite, plus loin, plus près, etc.
- Améliorer l'équilibre général.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Du matériel pour réaliser un parcours assez complexe comprenant plusieurs virages: des planches, des cordes et du ruban adhésif large.
- Des bandeaux pour les yeux.

Variantes et/ou suggestions

- On peut varier le trajet et le compliquer: faire enjamber un enfant couché par terre, monter sur un petit banc, etc.
- On profite d'une ballade à l'extérieur pour faire le même jeu mais avec des obstacles naturels.
- L'enfant fait avancer un cerceau ou une balle en lui faisant contourner des obstacles disposés sur le sol.

3. LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA FONCTION SYMBOLIQUE

La fonction symbolique est composée par l'ensemble des moyens dont dispose l'enfant, à partir d'environ deux ans, pour se représenter mentalement la réalité extérieure. Vers cet âge, en effet, l'enfant a moins besoin de la présence des objets pour fonctionner intellectuellement; ceux-ci peuvent juste être représentés par des symboles divers: des mots, des dessins, des images mentales, des imitations. Ces nouveaux outils vont permettre à l'enfant de se représenter le monde extérieur de façon plus réaliste tout en exerçant son imagination.

Le développement de la fonction symbolique consiste essentiellement, de deux à quatre ans, à symboliser des éléments de plus en plus nombreux de la réalité, qu'il s'agisse de connaître les objets dessinés, de se rappeler des événements récents. Encore plus à quatre et à cinq ans, l'enfant commence à relier entre eux les différents symboles, à tenir davantage compte d'une réalité qu'il découvre toujours plus complexe et plus changeante.

Quatre dimensions qui sont le propre de la fonction symbolique ont été identifiées: le langage, l'imitation gestuelle (mimer la réalité), la représentation graphique (l'utilisation des dessins) et l'image mentale (l'idée qu'on se fait d'un chien absent, par exemple). Ces diverses dimensions forment un tout dont les éléments sont étroitement reliés; développer l'un permet indirectement de développer les autres.

3.1 LE LANGAGE

Le langage, c'est l'organisation des signes verbaux, les mots pour désigner les actions, les choses, les personnes, les situations plus ou moins complexes... On distingue traditionnellement dans le langage quatre

aspects: d'abord un aspect phonétique lié à la consonnance des mots; puis, un aspect lexical lié au vocabulaire requis pour désigner les différents éléments de la réalité; ensuite, un aspect syntaxique lié à la capacité de produire des phrases grammaticalement acceptables; enfin, un aspect sémantique lié à la signification des énoncés.

Une activité touche chacun des trois premiers aspects du langage, soit la dimension phonétique (FS-1), la dimension lexicale (FS-2) et la dimension syntaxique (FS-3). En ce qui a trait à la dimension sémantique, il a fallu distinguer la capacité de produire un récit organisé (FS-4) et la capacité de communiquer (FS-5 et FS-6).

3.2 L'IMITATION GESTUELLE

L'imitation gestuelle fait davantage référence à la représentation non verbale du monde extérieur, qu'il s'agisse de jouer au médecin, au père et à la mère, ou encore de jouer à cuisiner, à réparer une auto défectueuse, etc. Dans tous ces cas, l'enfant fait "comme si" c'était vrai et il reproduit dans son jeu les activités familières et quotidiennes qu'il a pu observer et qui l'ont impressionné.

Deux activités du répertoire portent sur l'imitation gestuelle: elles permettent à l'enfant de reconnaître et de reproduire par imitation des actions courantes (FS-7 et FS-8).

3.3 LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

Par la représentation graphique, l'enfant apprend à reconnaître ou à représenter différents objets de façon bidimensionnelle ou miniaturisée. La facilité avec laquelle un enfant peut dessiner relève de certaines aptitudes sensori-motrices bien précises mais la simple capacité de reconnaître un dessin dépend, elle, de la fonction symbolique.

Trois activités concernent cette forme de symbolisation, soit une activité où l'enfant doit reconnaître des parties d'un objet (FS-9), une autre où il doit trouver ce qui manque ou ce qui ne va pas dans un dessin (FS-10) et enfin une activité de construction (FS-11).

3.4 L'IMAGE MENTALE

L'image mentale intervient déjà dans les trois dimensions précédentes: elle correspond à toute forme de représentation interne du monde extérieur. Elle est mise en jeu, par exemple, quand l'enfant doit se souvenir d'un objet, quand il doit le reproduire, ou encore quand il doit imaginer comment un objet est transformé.

Six activités cernent cet aspect de la fonction symbolique. L'activité FS-12 fait le lien entre l'exploration visuelle et l'exploration tactile, alors que l'activité FS-13 fait appel à la mémorisation d'un objet caché. L'activité FS-14 porte sur les transformations d'un objet et l'activité FS-15, sur la capacité de se servir de différents objets pour en représenter un autre. L'activité FS-16 concerne l'utilisation correcte et la mémorisation d'un code faisant intervenir des signes arbitraires. La dernière activité (FS-17) porte sur la souplesse des représentations et veut sensibiliser les enfants au fait qu'un même objet peut être utilisé dans des situations variées.

LA GRILLE DES ACTIVITES

La fonction symbolique

DIMENSIONS PRINCIPALES		ACTIVITES CORRESPONDANTES	
		Numéro	Titre
langage	aspect lexical (vocabulaire)	FS-1	J'apprends des mots
	aspect phonétique (consonnance des mots)	FS-2	Je trouve des mots
	aspect syntaxique (grammaire)	FS-3	Je comprends les phrases
	aspect sémantique (signification du contenu d'une communication verbale)	FS-4	Je raconte des histoires
		FS-5	Je téléphone
		FS-6	Les marionnettes parlent
imitation gestuelle		FS-7	Je devine et je mime
		FS-8	Je joue à faire semblant
représentation graphique		FS-9	Je trouve l'autre moitié
		FS-10	Je cherche ce qui ne va pas
		FS-11	Je fais des constructions
image mentale		FS-12	Je devine avec mes doigts
		FS-13	Je découvre l'objet caché
		FS-14	J'achète des vêtements
		FS-15	Je fabrique des personnages
		FS-16	Je comprends les signes
		FS-17	Ça fait tout ça

No de l'ACTIVITE: FS-1 TITRE: *"J'apprends des mots"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Deux adultes déguisés en bouffons cherchent les noms d'objets familiers représentés sur de grands cartons. Les objets représentés sont regroupés autour d'un même thème (par exemple, les outils, les familles humaines et animales, les métiers, etc.). Les enfants essaient de donner les noms.

4 ans

- On peut introduire des représentations de choses, d'animaux ou de métiers moins familiers. Par exemple: les animaux particuliers à certaines régions, les animaux de la jungle, etc.
- On peut introduire également le vocabulaire propre à un même objet (les différentes parties d'une automobile) ou à une situation d'ensemble (une ferme).

5 ans

- On introduit des mots semblables ou des synonymes.
- On montre à l'enfant qu'un même objet peut être désigné par des mots de généralité croissante (exemple: boeuf, mammifère, animal).

Quelques objectifs

- Identifier par le terme usuel, des objets représentés graphiquement.
- Enrichir le vocabulaire.

Matériel

- Un local où des adultes déguisés en bouffons peuvent présenter un spectacle à un groupe d'enfants.
- Des dessins d'objets reproduits sur de grands cartons (environ 90 cm x 60 cm) ou encore projetés sur un écran.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de nommer chaque objet, l'un des bouffons cherche et montre l'objet nommé parmi trois ou quatre dessins.
- Le premier bouffon donne une enveloppe au deuxième. Cette enveloppe contient un mot écrit que le deuxième bouffon lit et fait correspondre à l'objet pertinent.
- Le premier bouffon donne une brève définition de l'objet que le deuxième bouffon nomme et retrouve.

No de l'ACTIVITE: FS-2 TITRE: *"Je trouve des mots"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit aux enfants qu'on va jouer à chercher des mots qui se ressemblent.
- Par exemple: "Nous allons chercher des mots qui commencent par "ba". On peut penser à un ba... qui va sur l'eau. Oui, un bateau. On peut manger une ba... C'est cela, une banane. Pour enlever la poussière, je me sers d'un ba... (balai)".
- Poursuivre ainsi avec des mots simples comme bâton, balle, bague, etc. qui sont par ailleurs représentés par des illustrations.

4 ans

- Une possibilité consiste à augmenter la complexité du vocabulaire (baleine, bavure). Une autre est de ne pas utiliser d'images.

5 ans

- Le jeu peut consister à présenter par écrit la syllabe de départ.

Quelques objectifs

- Favoriser la compréhension des similitudes phonétiques dans le langage parlé.
- Enrichir le vocabulaire.

Matériel

- Des illustrations d'objets familiers.

Variantes et/ou suggestions

- Le choix des syllabes étant arbitraire, le nombre de possibilités est considérable.
- Une autre variante peut être de chercher des rimes, des mots qui se terminent par le même son.

No de l'ACTIVITE: FS-3 TITRE: *"Je comprends les phrases"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Il faut une situation de spectacle où deux bouffons interagissent devant les enfants:
  Les deux bouffons parlent entre eux:
- "Quant on met plusieurs mots ensemble, ça fait des phrases".
- "Ah oui; et il peut y avoir des phrases très courtes et des phrases très longues".
- "Oui, mais il faut mettre les mots dans le bon ordre. Tiens essaie (le premier bouffon montre alors le dessin des chevaux)".
- "Le cheval court".
- "Très bien; tu peux en faire une plus longue?"
- "Ah oui, le cheval brun court".
- "Très bien, une autre".
- "Le boit blanc cheval".
- "Je n'ai rien compris! Ah! Je sais, tu veux dire: le cheval blanc boit."
- Les enfants construisent eux-mêmes ces phrases à partir des dessins ou répètent les phrases construites par les bouffons.

4 ans

- On fait des phrases comprenant des subordonnées: le cheval qui a une tache blanche sur le museau court rapidement.

5 ans

- On introduit l'actif et le passif, sans, bien sûr, les désigner comme tels: le cheval brun a bu de l'eau; l'eau a été bue par le cheval brun.
- On introduit diverses liaisons: parce que, bien que, malgré...

Quelques objectifs

- Favoriser la compréhension de phrases plus ou moins longues.
- Enrichir le vocabulaire.

Matériel

- Dessins de situations diverses; par exemple, un cheval brun qui galope et un cheval blanc qui boit de l'eau.

Variantes et/ou suggestions

- On fait observer les phrases mal construites.
- On énonce une phrase et on demande aux enfants de produire l'action décrite.

No de l'ACTIVITE: FS-4 TITRE: *"Je raconte des histoires"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit simplement à l'enfant qu'on aimerait entendre une histoire et on lui suggère un thème: le petit chat qui avait perdu ses moustaches; le petit canard qui était devenu tout rouge, etc.

3 ans

- On se sert d'un dessin et on demande à l'enfant de décrire ce qu'il voit, puis, par diverses questions, on l'amène à relier les différents éléments de la situation. Le dessin peut représenter une auto sur une route, par exemple.

5 ans

- On demande à l'enfant d'inventer le thème de l'histoire.

Quelques objectifs

- Faire verbaliser l'enfant sur un contenu plus ou moins imaginaire.
- Amener l'enfant à relier entre elles les différentes parties d'un récit.
- Stimuler l'imagination créatrice de l'enfant.

Matériel

- Aucun ou, pour les enfants les plus jeunes, un dessin représentant une situation familière.

Variantes et/ou suggestions

- Une première variante consisterait pour l'adulte à commencer à raconter une histoire puis à demander à l'enfant: "Qu'est-ce qui arrive après, tu penses?"
- Une autre variante pourrait être de demander à l'enfant de raconter dans ses mots l'histoire qu'il vient d'entendre.
- On demande à l'enfant de trouver deux ou trois fins possibles: "Est-ce que ton histoire aurait pu finir d'une autre manière?"

No de l'ACTIVITE: FS-5 TITRE: *"Je téléphone"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'enfant téléphone à l'adulte qui tient le rôle de l'épicier. A côté de l'adulte, il y a un étalage contenant divers éléments: légumes, boîtes de conserve, etc. L'enfant fait sa commande d'épicerie et doit verbaliser ce qu'il veut obtenir, trouver le mot usuel ou la description correcte. Quand la description n'est pas claire, l'adulte pose des questions à l'enfant.

3 ans

- Pour faciliter le jeu, on peut engager une conversation libre avec l'enfant.
- Les objets de l'étalage sont très différents les uns des autres.

5 ans

- Les objets à commander doivent être décrits en fonction de plusieurs caractéristiques (par exemple: la grosse boîte de haricots verts).

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à utiliser des mots précis pour décrire la réalité.
- Favoriser la communication verbale.
- Développer le sens de l'observation.

Matériel

- L'enfant et l'adulte sont assis l'un en face de l'autre à une distance de un à deux mètres.
- Deux téléphones jouets ou autres objets qui en tiennent lieu.
- Des objets familiers vendus à l'épicerie (boîtes de conserves, différents légumes...).
- Un étalage pour ces objets.

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant téléphone à l'adulte et doit lui décrire son habillement ou le contenu d'un sac d'épicerie que l'adulte ne voit pas ou le contenu d'un colis contenant divers objets.
- L'adulte est le client et l'enfant tient le rôle de l'épicier.

No de l'ACTIVITE: *FS-6* TITRE: *"Les marionnettes parlent"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On choisit une marionnette et l'enfant en choisit une aussi. On dit à l'enfant qu'il faut les faire parler. Il est important que l'enfant s'exprime autant que possible uniquement par la marionnette et en fonction de la marionnette. On peut ainsi demander à la marionnette de l'enfant: son nom, si elle représente un garçon ou une fille, la couleur de ses vêtements, etc.

4 ans

- On essaie d'établir un dialogue plus suivi avec la marionnette de l'enfant.

5 ans

- L'enfant et l'adulte disposent chacun de deux marionnettes et le dialogue fait intervenir des intonations de voix propres à chacune des marionnettes. On peut demander à l'enfant d'imaginer un dialogue entre ses deux marionnettes.

Quelques objectifs

- Favoriser la décentration en amenant l'enfant à se mettre à la place d'une marionnette et à communiquer par son intermédiaire.
- Favoriser l'expression verbale.

Matériel

- Quatre marionnettes différentes par le sexe, l'habillement et la couleur ou représentant différents animaux.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de marionnettes, on se sert de personnages ou d'animaux miniatures ou encore on peint des personnages sur les doigts ou sur la main des enfants.
- Imaginer un dialogue à partir d'histoires enfantines connues.

No de l'ACTIVITE: FS-7 TITRE: *"Je devine et je mime"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Avec chacun des objets mentionnés dans le matériel, on mime une action familière et on demande aux enfants de la deviner. Par exemple: balayer (bâton); conduire une automobile (cerceau); dormir (feuille de papier); boire un verre d'eau (bouteille et verre); se brosser les dents (petit bâtonnet); se laver (papier-mouchoir); manger (bâtonnet plat).

4 ans

- On imite des actions simples, mais contenant plusieurs étapes distinctes: par exemple, prendre une bouteille, dévisser le bouchon, verser dans un verre, remettre le bouchon, ajouter quelque chose au verre, brasser, boire. Les enfants doivent identifier chacune des étapes. (Qu'est-ce que j'ai fait en premier, puis ensuite, etc.).

5 ans

- On fait des imitations mais sans matériel.
- On imite des séquences plus longues.

Quelques objectifs

- Favoriser la reconnaissance d'actions représentées gestuellement.
- Favoriser la reproduction d'actions mimées.

Matériel

- Différents petits objets, par exemple: un grand bâton, un cerceau, une feuille de papier, une bouteille et un verre, un petit bâtonnet, un papier-mouchoir, un bâtonnet plat.

Variantes et/ou suggestions

- Après avoir mimé une action, on demande aux enfants de reproduire ce qu'ils ont vu puis d'identifier ce qu'ils viennent de mimer.

No de l'ACTIVITE: FS-8 TITRE: *"Je joue à faire semblant"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant doit jouer un rôle ou mimer une situation simple. On demande, par exemple, aux enfants de jouer le rôle du père, de la mère, des frères et soeurs, des grands-parents qui font leurs emplettes ou qui vont en pique-nique ou encore qui visitent un zoo.

3 ans

- Chaque enfant est appelé à jouer un rôle différent. Ce qu'il importe de favoriser, c'est l'exercice des attitudes propres à chaque rôle plutôt que la complexité des situations dans lesquelles ces rôles peuvent s'insérer.

5 ans

- Les différents rôles peuvent être introduits dans une situation plus complexe que les enfants inventent eux-mêmes, plus ou moins aidés par l'adulte.

Quelques objectifs

- Développer la symbolisation gestuelle et la compréhension d'une situation exprimée non verbalement.
- Favoriser l'expression corporelle.
- Encourager l'adoption de différents points de vue.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Les rôles à jouer peuvent être ceux de différents métiers (infirmier(ière)s, médecins, électriciens, cuisinier(ière)s, ou de différents animaux ou encore de différents véhicules (autos, camions, avions, brouettes), etc.
- Une autre variante peut consister à demander aux enfants de changer de rôle au cours d'une même histoire.

No de l'ACTIVITE: FS-9 TITRE: *"Je trouve l'autre moitié"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant prend un carton représentant la moitié d'un animal et il doit trouver l'enfant qui a l'autre moitié correspondante. Il s'agit d'animaux très connus.

4 ans

- Les objets ou les animaux à apparier sont moins familiers.

5 ans

- On demande aux enfants des appariements fantaisistes: un derrière de chien avec un devant de chat, par exemple.

Quelques objectifs

- Favoriser une représentation complète de toutes les parties d'un objet.
- Habituer l'enfant à faire des jeux en équipe.

Matériel

- Des cartons d'environ 35 cm x 20 cm représentant des moitiés d'animaux.

Variantes et/ou suggestions

- Les cartons peuvent représenter divers objets.
- Les dessins d'objets peuvent être sectionnés en trois ou quatre morceaux.
- Les dessins d'objets peuvent également être sectionnés en deux pour représenter le haut et le bas de cet objet.
- Au lieu de demander à chaque enfant de chercher l'enfant qui a le carton correspondant au sien, on demande aux enfants qui ont les parties du chat, par exemple (qui a la tête du chat, qui a la queue?), de s'avancer.

No de l'ACTIVITE: *FS-10* TITRE: *"Je cherche ce qui ne va pas"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit à l'enfant qu'on a oublié quelque chose dans une série de dessins et on lui demande de trouver cette chose.
- Il importe peu que l'enfant trouve immédiatement l'élément manquant. Il suffit d'être attentif aux réactions de l'enfant et d'attirer son attention sur l'élément-clé. Par exemple, dans le cas de la chaise à trois pattes, on commence par demander si elle a un dossier, un siège, des barreaux, etc., puis on redemande à l'enfant ce qui manque avant d'attirer directement son attention sur la patte manquante.

4 ans

- On présente des objets où les détails manquants sont plus difficiles à percevoir. Par exemple: une main sans pouce; un couvert sans fourchette; un chat sans moustaches.

5 ans

- L'enfant doit trouver plus qu'un détail manquant par dessin.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à reconnaître certains défauts ou certaines absurdités dans la représentation graphique d'objets ou de situations.
- Favoriser une représentation exacte de la réalité.
- Développer le sens de l'observation.

Matériel

- Des illustrations représentant des objets incomplets (par exemple, une poupée sans bras, une chaise avec trois pattes seulement, un enfant qui n'a qu'un soulier, etc.).

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de représenter des objets incomplets, les illustrations montrent des situations comportant certaines absurdités (par exemple, un oiseau qui vole les ailes fermées, un enfant qui prend son bain tout habillé, une lampe qui éclaire sans être branchée, etc.).

No de l'ACTIVITE: FS-11 TITRE: "Je fais des constructions"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'enfant, seul ou avec d'autres, manipule des objets miniatures qu'il dispose et organise à sa façon.

4 ans

- On présente un plus grand nombre d'objets à la fois.

5 ans

- On oriente l'enfant, mais sans le contraindre, à faire des ensembles cohérents. On lui demande, par exemple, s'il peut construire un village avec toutes les maisons bien placées ou encore un zoo ou une ferme.

Quelques objectifs

- Favoriser la représentation de situations connues de l'enfant.
- Favoriser l'organisation d'objets autour d'un même thème.
- Développer l'imagination.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Le matériel représente des objets miniatures, tels des maisons, des autos, des arbres, des trottoirs, des animaux, des clôtures.

Variantes et/ou suggestions

- On utilise des dessins que l'enfant peut coller. Le collage est plus ou moins complexe selon l'âge de l'enfant.

No de l'ACTIVITÉ: *FS-12* TITRE: *"Je devine avec mes doigts"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On met les objets un à la fois dans une boîte sans que l'enfant les voit et on lui fait palper; celui-ci doit découvrir (nommer) l'objet ou le reconnaître sur un dessin. Dans ce dernier cas, on nomme l'objet en même temps que l'enfant le montre sur le dessin.

4 ans

- On présente les objets par paires d'objets similaires (voir description du matériel: un peigne et une fourchette, par exemple), plutôt que séparément. L'enfant doit les nommer ou les reconnaître sur un dessin.

5 ans

- On lui fait palper aussi des représentations bidimensionnelles d'objets. Par exemple: maison, animaux, sapin, etc. découpés dans un carton épais.

Quelques objectifs

- Faire reconnaître des objets en utilisant des indices sensoriels autres que la vue.
- Amener l'enfant à combiner les informations venant de différents sens pour se faire une image plus complète des objets.
- Développer l'attention et la concentration.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Huit objets assez familiers, par exemple: un peigne, un jeton, un crayon, une cuillère, un verre de plastique, une petite poupée, une brosse à dents, une petite boîte de carton.
- Huit objets qui présentent des similitudes avec les premiers, par exemple: une fourchette, un sou, un bâtonnet carré, un suçon, une tasse, une poupée plus grosse, une brosse à cheveux, une boîte de métal.
- Des cartons sur lesquels sont dessinés les objets.

Variantes et/ou suggestions

- On met plusieurs objets dans la boîte (de deux à huit selon le niveau de difficulté) et on demande à l'enfant de trouver le peigne, par exemple.
- On met plusieurs objets dans la boîte. On montre un dessin à l'enfant et on lui demande de trouver dans la boîte l'objet correspondant au dessin.

No de l'ACTIVITE: FS-13 TITRE: "Je découvre l'objet caché"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dispose des objets familiers devant l'enfant et on les nomme. Puis, on dit à l'enfant que le jeu consiste à cacher un objet et à trouver ensuite lequel a été caché. On recouvre alors l'un des quatre objets et on demande à l'enfant: "Quel objet ai-je caché?" Si le jeu s'avère trop difficile, on réduit le nombre d'objets.

4 ans

- On peut utiliser des objets qui appartiennent à une même catégorie (quatre sortes d'animaux, quatre ustensiles, etc.).

5 ans

- On peut utiliser des objets très semblables mais qui ne diffèrent que par la couleur ou par un détail important (par exemple: quatre maisons, l'une avec deux cheminées, l'une avec un garage, l'une à un étage, l'une avec un toit plat).
- Le nombre total d'objets peut être porté de quatre à six et le temps entre le retrait de l'objet et la question posée à l'enfant peut être prolongé.

Quelques objectifs

- Exercer l'image mentale.
- Développer la mémoire.
- Exercer l'attention.

Matériel

- Quatre objets familiers; par exemple: un chien miniature, une cuillère, une pantoufle, un crayon, etc.
- Un cône ou un cylindre de carton pouvant servir à cacher l'objet.

Variantes et/ou suggestions

- On peut ne pas recouvrir l'objet mais plutôt le mettre sous la table et demander à l'enfant de trouver celui qui a disparu.
- Les objets restants peuvent également être placés dans un ordre différent.
- L'objet disparu pourra être remplacé par un autre; l'enfant doit trouver celui qui a été caché et celui qui l'a remplacé.

No de l'ACTIVITE: FS-14 TITRE: *"J'achète des vêtements"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit à l'enfant qu'une poupée va dans les magasins pour s'acheter des vêtements. On lui indique tour à tour deux ou trois magasins (vendant chacun une sorte de vêtements ou d'accessoires) où elle s'arrête en mettant un petit jeton devant chacun. Puis, l'enfant doit deviner l'habillement de la poupée. Pour ce faire, l'enfant doit choisir parmi quatre dessins celui qui correspond à l'habillement de la poupée. Une fois qu'il a choisi, on lui montre la poupée parée de ses nouveaux atours.

4 ans

- Le nombre de magasins visités peut être augmenté à quatre ou cinq et l'ordre dans lequel les magasins sont visités est différent de l'ordre de disposition des magasins.

5 ans

- Le nombre de magasins visités peut atteindre six ou sept; l'ordre dans lequel les magasins sont visités est différent de l'ordre de disposition des magasins.

Quelques objectifs

- Comprendre et prévoir les transformations que peut subir un objet.

Matériel

- Un personnage miniature (poupée).
- Un ensemble de huit cases représentant des magasins et contenant respectivement, par exemple, des ceintures, des gants, des chapeaux, des foulards, des bottes, des lunettes, des parapluies, des pipes, etc.
- Des jetons.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de vêtements, la poupée s'achète des objets.
- On peut présenter la poupée une fois qu'elle a complété sa visite aux magasins et demander à l'enfant de nous dire dans quel magasin elle est allée.
- L'enfant lui-même passe d'un magasin à l'autre avec les yeux bandés. D'après les objets qu'on lui a mis dans son sac d'emplettes, il doit ensuite identifier les magasins où il s'est arrêté.

No de l'ACTIVITE: FS-15 TITRE:"Je fabrique des personnages"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit à l'enfant qu'avec différentes pièces de matériel, on va jouer à fabriquer des animaux. On lui dit par exemple: "On voudrait jouer avec un chat mais on n'en a pas. Est-ce qu'on pourrait en fabriquer un avec ces morceaux?"
- On laisse l'enfant libre d'essayer toutes sortes de choses.
- Selon la facilité qu'il a à fabriquer ses personnages, on lui donne des indices: le rond pourrait servir à faire la tête, la laine pourrait faire une queue, etc.

3 ans

- A cet âge, il s'agira sans doute plutôt d'une activité libre. On pourra aussi construire le personnage devant l'enfant en lui demandant de l'aide aussi souvent que possible.

5 ans

- On vise la reproduction la plus détaillée possible.

Quelques objectifs

- Favoriser la représentation d'objets à partir d'autres objets.
- Développer l'image mentale.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Une table où est disposée une boîte contenant: des cercles de 8 cm de diamètre, de différentes couleurs, des ellipses de 8 cm x 5 cm en carton, des rectangles de mêmes dimensions, des petits triangles, des gros triangles, des boutons, des jetons, des fils de laine, des réglettes et bâtonnets,...

Variantes et/ou suggestions

- On peut demander à l'enfant de fabriquer différents personnages.
- On peut également (surtout avec les enfants les plus jeunes) fabriquer devant l'enfant un animal et lui demander d'en fabriquer un lui aussi.
- Il est également possible de demander à l'enfant de construire un même animal à partir de pièces différentes. ("Tu peux trouver une autre façon de faire un chat?")

No de l'ACTIVITE: FS-16 TITRE: "Je comprends les signes"
TYPE: Groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit aux enfants que l'on joue au train. Les enfants sont placés en file. On leur présente des signes, un à la fois, et on leur explique leur signification. Puis on entreprend le jeu qui consiste à se conformer aux signes présentés par le meneur. Un seul signe est présenté à la fois.

3 ans

- On ne présente que les trois premiers signes (voir matériel).

5 ans

- On utilise plus d'un signe à la fois (deux ou trois), pourvu qu'ils ne se contredisent pas.

Quelques objectifs

- Faire jouer l'enfant avec un code pour l'habituer à représenter la réalité de toutes sortes de façons.
- Développer la mémoire et l'attention.

Matériel

- Des cartons (90 cm x 60 cm) sur lesquels sont représentés des signes variés et qui auront chacun une signification particulière: cercle rouge (avancer), carré rouge (reculer), triangle rouge (s'arrêter), cercle bleu (courir), carré bleu (s'accroupir), triangle bleu (lever les bras).

Variantes et/ou suggestions

- On fait soi-même une séquence de gestes (par exemple, avancer en courant les bras levés) et les enfants doivent trouver parmi les signes celui qui correspond aux gestes.
- Ce sont des poupées miniatures qui doivent obéir aux mêmes signes.
- Les signes peuvent être inventés par les enfants.

No de l'ACTIVITE: FS-17 TITRE: "Ca fait tout ça"
TYPE: Groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Deux bouffons essaient de trouver des utilisations diverses pour quelques objets familiers. Ils disent, par exemple: "Avec un crayon, j'écris, je dessine; avec un crayon, je fais un pont; avec un crayon, je fais le mât d'un bâteau, avec un crayon, je fais les aiguilles d'une horloge, avec un crayon, je fais un arbre; etc."
- Chaque fois qu'un usage est mentionné, les bouffons montrent ce qu'ils expriment verbalement.

3 ans

- On présente d'abord et surtout l'usage habituel des objets, mais on introduit un exemple d'usage inhabituel.

5 ans

- On présente des utilisations plus complexes et plus variées d'un même objet. Les objets eux-mêmes sont moins familiers.

Quelques objectifs

- Favoriser la compréhension des utilisations multiples d'un même objet.
- Développer l'imagination.

Matériel

- Quelques objets familiers, par exemple: un crayon, une feuille de papier, une bille, un verre.

Variantes et/ou suggestions

- Les objets de départ peuvent varier.
- Un des bouffons cherche quel objet, parmi plusieurs, pourrait servir à ceci ou à cela... Selon l'âge des enfants, on cherche un objet qui sert à un ou plusieurs usages habituels ou inhabituels.

4. LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA CONNAISSANCE ET LA COMPREHENSION DU MONDE

A cause de son jeune âge, l'enfant de trois à cinq ans possède encore bien peu de connaissances sur le monde qui l'entoure; il a presque tout à apprendre, autant ce que sont les êtres vivants et ce qu'ils font, que ce que sont les objets et à quoi ils servent. Heureusement, apprendre est souvent pour lui un jeu très intéressant et, spontanément, il arrive a s'informer en regardant la télévision, en feuilletant des livres, en questionnant les adultes ou des enfants plus vieux. L'enfant de cet âge conçoit cependant le monde d'une façon bien particulière et ce mode de pensée n'est pas étranger à la façon dont il reçoit ou refuse de recevoir les informations qu'on lui donne.

A cet âge, en effet, l'enfant imagine mal ce qu'il ne voit pas ou ne peut pas voir; il serait difficile de lui faire croire que, contrairement à ce qu'il voit avec ses yeux, il existe des particules de lumière, des électrons, etc. L'enfant part toujours de son expérience concrète et il s'en tient à des choses qu'il peut voir, entendre, toucher, sentir...

La pensée de l'enfant manque aussi de mobilité. Il a de la difficulté à considérer toutes les facettes, tous les aspects des choses; il a plutôt tendance à tout simplifier, à regarder toute chose sous l'angle le plus frappant seulement. En conséquence, ce qui lui est accessible, ce sont des réalités qui n'atteignent pas des niveaux de complexité très élevés. Ce n'est que petit à petit qu'il devient sensible au caractère multidimensionnel des choses: une auto a un moteur qui sert à ceci, des roues qui servent à cela, etc.; il commence à faire des liens entre les événements et à comprendre des chaînes de plus en plus longues de causes et d'effets: c'est à cause des nuages et à cause du froid qu'il neige.

La pensée de l'enfant est surtout égocentrique: c'est à partir de lui-même qu'il comprend le monde qui l'entoure. Son propre comportement lui sert de modèle pour expliquer toute chose. Tout est vivant comme lui, même les objets. Tout est conscient: les objets bougent parce que, comme lui, ils ont un but, une énergie propre, une conscience. Tout est fabriqué par lui ou par les hommes, même les montagnes et les lacs. Tout phénomène s'explique par son utilité pour lui-même, etc. Par conséquent, c'est à partir de son expérience personnelle que l'enfant cherche à connaître le monde et à comprendre ce qui l'entoure. Ce qui le frappe, dans toute explication, comme dans toute démonstration, c'est la façon dont celle-ci se rattache à son vécu.

Cependant, petit à petit, le savoir de l'enfant devient plus objectif; entre trois et cinq ans, il réalise qu'il y a de moins en moins de choses vivantes, conscientes, fabriquées, etc. Cette décentration spontanée donne à l'enfant des moyens de détacher peu à peu l'explication scientifique de son expérience subjective.

L'expression "connaissance et compréhension du monde" réfère donc à la fois aux connaissances objectives sur le monde que l'enfant peut acquérir et au mode d'intégration subjectif de ces connaissances. La grille des activités rend compte de cette double perspective. Sans être un essai de classification des sciences, elle propose un découpage commode du réel, à partir de la dichotomie vivants-objets. C'est une façon simple de présenter les divers contenus sur lesquels les enfants de trois à cinq ans peuvent acquérir des connaissances, cette acquisition de connaissances favorisant, par ailleurs, la mobilité croissante de la pensée et la diminution de l'égocentrisme mentionnés plus haut.

4.1 LES VIVANTS

La vie étonne d'abord l'enfant dans sa diversité. Il y a les hommes: les Africains, les Chinois, puis tous les autres; il y a ensuite les animaux: mammifères, oiseaux, poissons...; il y a enfin les plantes: celles qu'on mange, puis celles qu'on regarde. L'enfant veut apprendre à nommer, à distinguer, à comparer tout cela. La vie est étonnante aussi en elle-même et l'enfant veut savoir ce qu'est la vie, la naissance, la croissance, la mort, le sens de tous les gestes posés.

La façon de favoriser la mobilité de la pensée dans ce domaine, c'est d'insister sur des comparaisons, de façon à ce que l'enfant fasse mentalement toutes sortes de rapprochements: voir comment la peur est vécue par différents animaux, par exemple; voir comment les humains peuvent avoir différentes raisons de faire la même action; etc. C'est le genre de comparaison qu'on a favorisé dans les activités proposées sous les rubriques savoir "ce que sont les humains" (CM-1), "ce que sont les animaux" (CM-2), "ce que sont les végétaux" (CM-3), "le comment et le pourquoi de ce que font les animaux" (CM-7 et CM-8), "le comment des activités humaines" (CM-5).

La façon d'encourager la baisse de l'égocentrisme, c'est d'amener l'enfant à être de plus en plus objectif dans ses explications de la réalité. Ainsi, l'activité CM-4, portant sur l'idée de la vie, essaie d'aider l'enfant à avoir des critères plus réels, pour décider de ce qui est vivant; on l'aide à choisir des indices objectifs, indépendants de lui, comme le fait de bouger tout seul. Les activités sur "le comment et le pourquoi des activités humaines" (CM-5 et CM-6)[1] vont plutôt l'inciter à prendre conscience que tout n'est pas conçu pour lui.

---

(1) L'activité CM-5 est mentionnée deux fois parce qu'elle permet d'atteindre les deux objectifs, c'est-à-dire favoriser la mobilité de la pensée et encourager la baisse de l'égocentrisme.

4.2 LES OBJETS

L'enfant s'interroge aussi sur les choses, sur les objets. Il remarque qu'ils sont tous faits de quelque chose: métal, pierre, sable, etc. Il peut et il veut en connaître le nom, tout autant que l'apparence extérieure et l'utilité. Bien qu'ils soient inanimés, ces objets font malgré tout des choses: le soleil apparaît et disparaît (phénomène météorologique); un objet qu'on lâche, tombe par terre ou roule en bas des pentes (phénomène physique); le sucre se dissout dans l'eau (phénomène chimique); etc. Quel que soit le phénomène en cause, l'enfant veut en connaître le pourquoi et le comment.

Sept activités concernent cet univers des objets. Elles visent toutes à donner à l'enfant certaines informations, certaines réponses aux questions qu'il pose. Elles visent, en outre, comme "ce que sont les objects inanimés" (CM-9) et "le comment des phénomènes météorologiques" (CM-10), à favoriser la mobilité de la pensée. L'activité sur "le pourquoi des phénomènes météorologiques" (CM-11) entend pour sa part contribuer à réduire l'égocentrisme en permettant à l'enfant de comprendre que certains phénomènes, inutiles pour lui à court terme, peuvent être utiles pour lui ou pour d'autres à moyen terme.

Les quatre autres activités sur "le comment et le pourquoi des phénomènes physiques" et "le comment des phénomènes chimiques" (CM-12, CM-13, CM-14 et CM-15), sont un peu particulières. Elles visent seulement à fournir à l'enfant une diversité d'expériences susceptibles de le sensibiliser aux réalités de ce type. D'avance, on sait que même à cinq ans, l'enfant remarque peu ces réalités et ne peut pas y dépasser un niveau de compréhension assez élémentaire. Aussi, tout ce qu'on essaie, c'est de lui faire sentir, voir, toucher des choses ou à l'aide de jeux, le mettre en contact avec divers phénomènes: cela fournit le matériel de base que l'enfant, après cinq ans, pourra organiser, structurer, comprendre vraiment.

Enfin, aucune activité ne touche "le pourquoi des phénomènes chimiques". C'est qu'il est difficile de proposer quoi que ce soit, à ce niveau, qui puisse être accessible à l'enfant de trois à cinq ans.

LA GRILLE DES ACTIVITES

La connaissance et la compréhension du monde

DIMENSIONS PRINCIPALES				ACTIVITES CORRESPONDANTES	
				Numéro	Titre
vivants	ce qu'ils sont	classifier, nommer et décrire	humains	CM-1	Je connais les pays
			animaux	CM-2	Je connais les animaux
			végétaux	CM-3	Je goûte les fruits
		savoir ce qu'est la vie		CM-4	Je trouve ce qui est vivant
	ce qu'ils font	humains	comment	CM-5	Je fais un voyage
			pourquoi	CM-6	Je cherche le pourquoi
		animaux	comment	CM-7	Je mange comme...
			pourquoi	CM-8	L'histoire des animaux
objets	ce qu'ils sont			CM-9	J'invente une histoire
	ce qu'ils font	phénomènes météorologiques	comment	CM-10	J'observe le temps
			pourquoi	CM-11	Je fais mon cahier
		phénomènes physiques	comment	CM-12	Je pousse fort ou pas fort
				CM-13	Comment ça serait
			pourquoi	CM-14	Je pousse avec un bâton
		phénomènes chimiques	comment	CM-15	Je fais des jus
			pourquoi		

No de l'ACTIVITE: *CM-1* TITRE: *"Je connais les pays"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre à l'enfant des illustrations de différents peuples et des pays où ils vivent. On attire son attention sur toutes sortes de détails qu'on lui fait dessiner: couleur de la peau, végétation, vêtements particuliers, etc. On aide l'enfant à faire des dessins; on fait plusieurs dessins séparés sur des feuilles différentes; on commente les caractéristiques des peuples ou des pays en même temps que l'enfant dessine. Une fois les dessins terminés, on mélange les feuilles et l'enfant doit, de mémoire ou en s'aidant des illustrations, regrouper distinctement les éléments caractéristiques correspondant aux différents peuples et pays. Puis on place les dessins sur la carte du monde.

5 ans

- On choisit deux pays à la fois seulement et on s'en tient à des caractéristiques très évidentes: couleur de la peau, climat, quelques vêtements.

4 ans

- On fait comme à cinq ans mais en prenant moins de pays à la fois; les détails sont moins nombreux et on aide les enfants. On n'a pas besoin de carte géographique.

Note: Le racisme est une attitude qui s'apprend relativement en bas âge. Cette activité devrait permettre à l'enfant d'apprendre le respect de la diversité des façons de vivre.

Quelques objectifs

- Faire connaître les caractéristiques de divers pays et de divers peuples.
- Développer le sens de l'observation.
- Affiner la capacité de faire des comparaisons.
- Exercer la motricité fine par le dessin.
- Développer la mémoire.

Matériel

- Une carte détaillée du monde.
- Des illustrations montrant différents peuples: leurs coutumes, la végétation et les caractéristiques de leur pays.
- Du papier, des crayons, des ciseaux.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de faire dessiner les enfants on peut leur faire découper des illustrations.
- On peut aussi confectionner des vêtements qu'on fait porter à l'enfant en lui faisant mimer les coutumes de divers peuples: façon de manger, de s'asseoir, etc.
- On peut regarder avec l'enfant des livres où l'on raconte les coutumes de divers peuples.
- On peut lire aux enfants des histoires d'enfants de différents pays.

No de l'ACTIVITE: CM-2 TITRE: *"Je connais les animaux"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne à l'enfant un groupe d'illustrations d'animaux connus. On lui remet aussi deux sortes de gommettes (papiers auto-collants): par exemple, des gommettes sur lesquelles des pattes sont dessinées et d'autres où des ailes sont dessinées. L'enfant colle la bonne sorte de gommette sur chaque illustration.
- Quand il a terminé, on regarde et on commente ce qu'il a fait. On lui remet ensuite d'autres gommettes, représentant d'autres caractéristiques des animaux: vie dans le bois ou vie dans le champ, par exemple. Il doit coller ces autres gommettes sans décoller les premières.

3 ans

- On en reste à des caractéristiques très générales des animaux: les pattes, la queue, la couleur, etc. On donne une seule sorte de gommettes à la fois et l'enfant décide sur quelles illustrations les coller.

5 ans

- On augmente le nombre de caractéristiques à considérer et on attire l'attention sur des choses plus détaillées: la nourriture, la forme des oreilles, etc.

Quelques objectifs

- Faire comprendre qu'un même animal peut avoir plusieurs caractéristiques.
- Développer le sens de l'observation.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Des illustrations de plusieurs animaux différents; elles doivent être assez grandes. On peut les découper dans des revues.
- Des gommettes sur lesquelles on dessine des pattes, du poil, des ailes, etc.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de faire coller des gommettes, on peut demander à l'enfant de séparer les illustrations en deux paquets, en distinguant les animaux qui volent de ceux qui marchent, par exemple. L'enfant peut faire successivement plusieurs répartitions des mêmes illustrations selon d'autres caractéristiques des animaux: /queue/sans queue, poil/plumes, etc.
- On demande de découper dans des revues tous les animaux qui ont telle ou telle caractéristique. L'enfant peut lui-même choisir ces caractéristiques.
- On demande à l'enfant de nommer des animaux qui ont des pattes et des ailes, qui n'ont pas de queue, etc.

No de l'ACTIVITE: CM-3 TITRE: *"Je goûte les fruits"*
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande à chaque enfant d'apporter un fruit. Ensemble, on coupe ces fruits en petits morceaux; on attire l'attention des enfants sur les diverses parties du fruit, sur le fait qu'ils sont juteux ou pas, sur leur dureté, leur texture, etc. Puis les enfants, à tour de rôle, doivent fermer les yeux, goûter un p·tit morceau de fruit et deviner de quel fruit il s'agit. Quand tous les enfants ont goûté, on forme des sous-groupes selon le fruit préféré. Chacun prend un crayon de la couleur correspondant au fruit préféré. Chaque enfant dessine son fruit préféré dans un arbre préalablement dessiné sur un grand papier. Pour terminer, on commente le dessin.

4 ans

- Au moment où les enfants coupent les fruits, on peut davantage solliciter leur participation: leur demander de dire tout ce qu'ils remarquent, par exemple. Le dessin de l'arbre peut être davantage sous la responsabilité des enfants. Et l'on peut insister davantage sur la forme des fruits dessinés dans l'arbre.

5 ans

- On fait la même activité mais on insiste sur leur provenance (pays), la sorte d'arbres sur lesquels ils poussent, etc.

Quelques objectifs

- Faire connaître diverses propriétés des fruits.
- Affiner la perception sensorielle.
- Développer le sens de l'observation.

Matériel

- Il faudrait que chaque enfant ait la possibilité d'apporter un ou plusieurs fruits.
- Au moins trois sortes de fruits (banane, orange, pomme, par exemple, ou fruits de saison).
- Couteaux pour enfants et tabliers.
- Crayons de couleur et papier grand format.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire un jeu analogue avec des légumes et remplacer le dessin de l'arbre pour un dessin du sol.
- On peut aussi le faire avec des fleurs qu'on fait sentir.
- On peut le faire avec des feuilles d'arbre que l'on fait toucher ou dont on compare les formes.

No de l'ACTIVITE: CM-4 TITRE:"Je trouve ce qui est vivant"
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande aux enfants d'imiter tour à tour des objets et des êtres vivants. Les objets sont très connus et immobiles: une table, une maison, un lit, etc. Les vivants sont connus et mobiles (pas de plantes): un chien, un chat, etc. On commence par un vivant, un enfant imite un chien et on dit au groupe de lui suggérer des mouvements, on insiste sur la mobilité du chien. Puis on continue avec un non vivant; un autre enfant imite une maison et tout le groupe s'assure qu'il ne bouge pas; on insiste ici sur l'absence de mouvements. Et ainsi de suite.

4 ans

- Ici, on peut commencer à faire imiter des objets non vivants qui bougent; mais on insiste pour montrer qu'ils ne bougent pas tout seuls: on fait imiter une balle par un premier enfant mais il en faut un deuxième pour la pousser, etc. On commence à introduire les notions de vivant et de non vivant et la distinction entre les deux.

5 ans

- Ici, on fait imiter des objets non vivants qui ont l'air de bouger tout seuls: une auto, un avion ou un train, par exemple; mais on montre que ça prend un deuxième enfant pour faire le conducteur. On peut aussi commencer à faire imiter des plantes qui grandissent, qui s'ouvrent ou se ferment, etc. On insiste davantage sur les notions de vivant et de non vivant.

Quelques objectifs

- Sensibiliser les enfants à diverses caractéristiques qui permettent de distinguer les vivants des non vivants.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut se contenter de questionner les enfants; on leur montre une illustration d'un vivant ou d'un non vivant et on les interroge sur ceux-ci (ce que ça fait, si ça bouge tout seul, si ça grandit, etc.).
- On peut aussi montrer des dessins présentant un vivant et un non vivant: les enfants doivent dire ce qu'il y a de différent entre les deux, qui bouge le plus, etc.
- On peut faire dessiner des vivants qui grandissent et des non vivants qui ne grandissent pas.

No de l'ACTIVITE: CM-5 TITRE: *"Je fais un voyage"*
TYPE: Groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On présente le thème suivant aux enfants: quelqu'un décide de partir avec sa voiture en voyage au bord de la mer. Les enfants, tout comme l'adulte, se choisissent un rôle: l'un sera le vendeur d'autos neuves, l'autre, un garagiste, le troisième, un serveur au restaurant, le quatrième, le responsable de l'hôtel, le cinquième, un surveillant à la plage. Autant que possible chaque enfant collabore à la préparation du jeu: construire l'auto avec une boîte de carton, préparer les outils du garagiste, préparer la table ou la plage, etc. Puis on commence le voyage; chaque enfant joue son rôle, tout en participant au rôle tenu par les autres enfants. On demande à tous de dire pourquoi le garagiste ou le serveur fait ceci ou cela, s'il devrait faire quelque chose d'autre, etc.

3 ans

- Avec les tout-petits, on fait des activités plus courtes et peu nombreuses demandant peu de matériel; de plus, les thèmes et les rôles à jouer sont simplifiés: un repas au restaurant, par exemple, avec les rôles de serveur et de chef-cuisinier.

4 ans

- Ici, les activités sont un peu plus complexes mais pas encore très élaborées; plusieurs enfants jouent le même rôle: on pourrait penser à un jeu faisant intervenir plusieurs pompiers, plusieurs policiers, etc.

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant avec diverses activités humaines.
- Favoriser la collaboration dans le jeu.

Matériel

- Boîte de carton pour fabriquer une auto.
- Matériel de bricolage varié.
- Des assiettes, des fourchettes, des verres en plastique ou en papier.

Variantes et/ou suggestions

- On peut imaginer une diversité de thèmes et de rôles que les enfants peuvent jouer. Par exemple, une journée dans un village, comprenant un laitier, un facteur, une infirmière, un pompier, etc.
- On peut profiter de sorties pour amener les enfants visiter différents lieux de travail: un bureau de poste, une laiterie, etc.
- On peut demander aux enfants de réfléchir à toutes les personnes qui contribuent à la réalisation d'un produit fini (par exemple, le lait).

No de l'ACTIVITE: CM-6 TITRE: *"Je cherche le pourquoi"*
TYPE: Groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On présente l'activité comme un jeu de devinettes. On pose une série de "Pourquoi" sur les actions des gens. Voici des exemples de questions:

- Pourquoi on coupe les arbres?
- Pourquoi on va sur la lune?
- Pourquoi on construit des avions?
- Pourquoi on fait des vêtements?

- On permet autant que possible à tous les enfants de s'exprimer et on essaie d'obtenir plusieurs réponses à chacune des questions et, au besoin, on pose des sous-questions. On choisit des actions qui ne sont pas directement liées aux enfants et qui peuvent avoir plusieurs motifs.
- Plus les questions sont éloignées des intérêts des enfants, plus elles sont difficiles pour eux.

3 ans

- On leur pose des questions qui les touchent personnellement. Par exemple: Pourquoi on mange? Pourquoi on dort? Pourquoi on boit?

4 ans

- On essaie encore de rester très proche de l'expérience quotidienne mais en se référant de plus en plus à des activités d'adultes. Par exemple: Pourquoi on bâtit des maisons? Pourquoi on prépare à manger d'avance? Pourquoi on achète des provisions à l'épicerie.

Quelques objectifs

- Faire réaliser que les activités humaines ont plusieurs objectifs plus ou moins éloignés dans le temps.
- Donner à l'enfant la chance d'exprimer son point de vue et de considérer celui des autres.
- Favoriser le développement du langage.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- L'adulte répond à toutes les questions des enfants en autant qu'elles commencent par: Pourquoi les femmes font...? Pourquoi les hommes font...? Pourquoi les mamans font...? Pourquoi les papas font...? Pourquoi les enfants font...?
- Un sous-groupe d'enfants posent des questions à un autre sous-groupe d'enfants.
- Les enfants corrigent des affirmations fausses, par exemple: quand on mange, c'est parce qu'on veut devenir tout petit.

No de l'ACTIVITE: CM-7 TITRE: *"Je mange comme..."*
TYPE: Groupe AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande aux enfants de mimer certaines actions des animaux; par exemple:
- manger comme un chat;
- manger comme un chien;
- manger comme un écureuil;
- manger comme une vache;
- manger comme un poisson;
- etc.
- Tous les enfants le font en même temps.

3 ans

- On s'en tient à quelques animaux connus comme le chien et la vache et à quelques actions élémentaires: marcher et manger, par exemple.

5 ans

- On peut introduire des animaux moins connus comme le raton laveur, l'éléphant et le serpent.

Quelques objectifs

- Faire comprendre comment certaines actions sont réalisées de diverses façons par différents animaux.
- Familiariser l'enfant avec des noms d'animaux.
- Exercer la motricité globale.
- Favoriser l'expression de soi.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut varier l'activité en demandant aux enfants de mimer d'autres actions: sauter, dormir, crier, etc.
- On peut demander à un volontaire de mimer les actions d'un animal qu'il choisit dans sa tête; les autres enfants essaient de deviner de quel animal il s'agit. Puis un nouveau volontaire imite un animal différent.
- Pour des actions difficiles à imiter, on peut utiliser des illustrations tirées de revues ou de livres.

No de l'ACTIVITE: CM-8 TITRE: *"L'histoire des animaux"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On se choisit un thème pour une histoire qu'on va raconter aux enfants à partir d'extraits de différents livres. Ces thèmes peuvent évoquer des besoins ou des émotions, par exemple, la peur. On commence par donner à l'enfant des exemples de son comportement quand il a peur. Puis on enchaîne avec ce que des animaux connus font quand ils ont peur; pour chaque animal, on dit peu de choses car il est plus important de voir comment la même émotion est vécue par plusieurs animaux.

4 ans

- On peut introduire des comportements d'insectes, d'animaux moins connus.

5 ans

- On peut introduire des besoins ou des émotions plus difficiles à percevoir: la protection du territoire, la protection des petits, etc.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant à ce qui motive certains comportements des animaux.
- Faire prendre conscience à l'enfant de certaines émotions et de certains besoins.

Matériel

- Livres d'histoires ou d'images qu'on trouve sur le marché et qui décrivent le comportement de certains animaux.

Variantes et/ou suggestions

- Le contenu de l'activité varie à chaque fois que l'on choisit un nouveau thème: la joie, le jeu, l'amour et ainsi de suite.
- On peut profiter d'une promenade dans le bois, en auto, ou encore d'une visite au zoo pour réaliser cette activité.

No de l'ACTIVITE: CM-9 TITRE: *"J'invente une histoire"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On attire l'attention de l'enfant sur la différence entre des objets en tissu et des objets en métal: on les lui fait palper, manipuler, soupeser pour bien distinguer toutes leurs différences. Puis on essaie d'imaginer avec l'enfant ce qui se passerait si tout ce qui est confectionné en tissu se transformait en métal: les vêtements seraient rigides, par exemple. On demande alors à l'enfant de marcher comme s'il avait des vêtements lourds et rigides.
- A l'inverse, on essaie d'imaginer ce qui se passerait si tout le métal se changeait en tissu: on essaie, par exemple, de couper un fruit avec du tissu. On demande la collaboration de l'enfant pour imaginer des situations et pour les exprimer par des gestes, par des attitudes, par des mouvements.

3 ans

- On doit simplement s'en tenir à des distinctions élémentaires: on s'asseoit doucement sur du métal parce que c'est dur, on se laisse tomber la tête sur un coussin en tissu parce que c'est mou; on dépose lentement un couteau mais on laisse tomber un coussin; ainsi de suite.

5 ans

- On peut attirer l'attention sur des matériaux ou des caractéristiques moins connus: différentes sortes de papier ou de carton, différentes sortes de verre, etc.

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à remarquer les matériaux de base (bois, métal, roc, eau...) qui entrent dans la fabrication des objets usuels et à identifier leurs principales caractéristiques.
- Enrichir le vocabulaire de l'enfant.
- Développer le sens de l'observation.
- Stimuler l'imagination créatrice.

Matériel

- Deux sortes d'objets bien différents, les uns sont faits en métal: un couteau, une petite auto-jouet, un cintre, etc.; les autres, en tissu: une serviette, un vêtement, un mouchoir, etc.
- Il est important de bien préparer le jeu d'avance et de savoir comment on aidera l'enfant à imaginer des situations intéressantes.

Variantes et/ou suggestions

- On peut imaginer toutes sortes de combinaisons de matériaux: verre et bois, eau et terre, ainsi de suite.
- Pour certains enfants, particulièrement habiles, on peut faire bricoler ou dessiner ce qui se passerait s'il y avait changement de matériau: qu'est-ce que ça ferait une chaise de papier, par exemple, ou qu'est-ce que ça aurait l'air de boire du sable?
- On peut compléter le jeu en demandant à l'enfant de dessiner tout ce qui est en bois dans un lieu (cuisine...) ou de découper dans une revue, tous les objets en verre, en plastique...

No de l'ACTIVITE: CM-10 TITRE: *"J'observe le temps"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On prépare l'activité en faisant dessiner et découper par l'enfant différents phénomènes météorologiques: le soleil, la pluie, les nuages, le vent, le froid, la lune, les étoiles, un ciel bleu, un ciel noir, de la chaleur, etc. On ne doit jamais représenter les phénomènes météorologiques comme s'ils étaient vivants: le vent, par exemple, ne doit pas être un gros bonhomme noir qui souffle.

- Ensuite, avec l'enfant, on choisit un thème pour élaborer une histoire (par exemple, une promenade en montagne). Sur une grande feuille, on dessine les éléments de base qui composent le thème de l'histoire et on questionne l'enfant afin d'intégrer les phénomènes météorologiques dans le dessin au fur et à mesure que l'histoire s'élabore.
- On l'interroge pour savoir si le soleil disparaît ou non quand arrivent les nuages; et ainsi de suite...

3 ans

- On doit s'en tenir à des situations très simples, faisant intervenir le jeu quotidien de l'enfant et quelques phénomènes météorologiques très évidents comme la pluie, le soleil...

5 ans

- On peut compliquer le jeu en faisant intervenir des régions et des climats de d'autres pays: le désert, le pôle nord, etc. On doit quand même centrer l'histoire sur des activités d'enfants.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant aux différents phénomènes météorologiques et à leurs combinaisons.
- Habituer l'enfant à réaliser que les phénomènes météorologiques se produisent indépendamment de ses propres besoins.
- Développer le sens de l'observation.
- Stimuler l'imagination.
- Exercer la motricité fine et le dessin.

Matériel

- Il faudrait se documenter un peu sur les phénomènes météorologiques et peut-être avoir quelques livres illustrant les climats de diverses régions du monde.
- Du matériel de bricolage: du papier, des crayons, des ciseaux.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de faire dessiner les divers éléments, on peut les découper dans des livres d'images.
- On peut compléter ou remplacer le jeu par des histoires toutes faites ou des explications sur différents climats appuyées par des illustrations tirées de livres.
- On peut varier énormément le jeu en imaginant une diversité de thèmes: une baignade, une promenade en ski, etc.

No de l'ACTIVITE: CM-11 TITRE: *"Je fais mon cahier"*
TYPE: *Seul* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- A tous les jours, on demande à l'enfant de décrire dans un cahier (voir activité AS-11) le temps qu'il a fait durant la journée. On illustre cela par un dessin (soleil = beau temps, etc.). Ensuite, on lui demande s'il était content de cette température (on dessine un visage plus ou moins souriant), et quelle activité il a préférée ce jour-là. L'enfant s'apercevra que certains jours il était content qu'il pleuve, d'autres, qu'il fasse soleil, etc.
- C'est une activité à long terme et pour laquelle il faut accorder du temps à chaque jour. Il faut donc que ce genre d'activités intéresse vraiment l'enfant.
- Au fur et à mesure que l'enfant vieillit, on l'amène de plus en plus à se décentrer par rapport aux phénomènes naturels en tenant compte de plus de détails et de plus de personnes.

4 ans

- L'enfant ajoute une partie à son cahier. Pour chaque température en plus de son sentiment, l'enfant essaie de déterminer parmi les personnes qu'il connaît, celles qui était contentes de la température et celles qui ne l'étaient pas et il dit pourquoi.

5 ans

- A cet âge, l'enfant prend en considération des aspects plus nombreux de la température et de sa propre activité.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant au fait que les phénomènes naturels sont indépendants de sa volonté et que certaines choses qui sont inutiles pour lui peuvent être utiles pour d'autres.
- Améliorer les connaissances des diverses activités humaines.
- Sensibiliser l'enfant à l'écoulement du temps.
- Faire prendre conscience à l'enfant de ses besoins et sentiments de même que ceux des autres.

Matériel

- Un cahier.
- Des crayons.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de suivre l'ordre chronologique, on regroupe les événements dans le cahier selon le sentiment provoqué: il y aura des pages pour les fois où l'enfant était gai, et d'autres pour les fois où il s'ennuyait, etc.
- On peut aussi regrouper les événements selon le type de jeu: les fois où l'enfant a joué seul à l'intérieur, seul à l'extérieur, avec des amis, etc.
- On peut inscrire au cahier seulement les événements spéciaux: une sortie, une ballade, une fête, etc.

No de l'ACTIVITE: CM-12 TITRE: *"Je pousse fort ou pas fort"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On place un tapis sur une table. On met deux cibles à un bout de la table: l'une est sur le tapis et l'autre directement sur la table. Les enfants vont à tour de rôle essayer de faire rouler ou glisser des projectiles de façon à atteindre les cibles. Pour bien montrer les phénomènes de résistance, le groupe indique la force à mettre. Par exemple, tout le groupe dit d'une voix forte: "On pousse fort", quand il y a beaucoup de résistance; on maintient un son fort tout le long du mouvement. Quand la résistance est petite, tout le groupe dit d'une voix faible: "On ne pousse pas fort"; on maintient un son doux tout au long du mouvement. On peut faire observer que la bille, par exemple, roule plus lentement sur le tapis que sur la table et on peut ainsi attirer l'attention sur les vitesses des divers projectiles.

3 ans

- On ne joue qu'avec une ou deux sortes de projectiles que l'on fait rouler, soit sur la bande de tapis, soit directement sur la table. La cible est superflue.

4 ans

- Pour donner de l'intérêt au jeu, on met un enfant à chaque bout de la table et chaque joueur essaie de lancer des projectiles vers l'autre joueur.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant d'observer la résistance et les phénomènes de frottement, et la force qu'il faut pour les vaincre.
- Favoriser le développement de la motricité fine et de la motricité globale.
- Faire quelques expériences de vitesse.

Matériel

- Une table ayant une surface lisse.
- Une languette de tapis à poils ras de la longueur de la table et d'environ 30cm de large (surface rugueuse).
- Deux cibles (bouteilles, plats de plastique, etc.).
- Objets qui roulent ou glissent sur les surfaces (bille, balle de ping-pong, pièce de monnaie).

Variantes et/ou suggestions

- Au cours d'une promenade en tricycle, on amène l'enfant sur différents terrains à résistance variable (asphalte, herbe, terre, sable).
- On peut demander aux enfants de ramper sur différentes surfaces: tapis à poils courts ou longs, plancher de bois, etc.
- On peut sensibiliser les enfants à d'autres phénomènes physiques: les faire pousser, souffler ou tirer sur des petits ou des gros objets...

No de l'ACTIVITE: *CM-13* TITRE: *"Comment ça serait"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne à l'enfant une illustration montrant diverses personnes en train de prendre un repas. On questionne l'enfant sur le dessin pour lui faire prendre conscience que la nourriture repose dans les assiettes, les assiettes sur la table, les personnes sur les chaises, etc. Puis on essaie de faire imaginer à l'enfant ce qui se passerait s'il n'y avait pas de gravité (si les objets ne pesaient rien). On découpe alors tous les éléments de l'illustration et on les fait coller par l'enfant un peu n'importe où, sens dessus dessous. On fait parler l'enfant sur le bricolage ainsi réalisé: les avantages et les inconvénients qu'entraînerait l'absence de gravité.

3 ans

- On doit juste se contenter de montrer à l'enfant que des choses qu'on lâche tombent par terre; on élargit ses connaissances en parlant de la neige ou de la pluie qui tombe du ciel, des pommes qui tombent des arbres, etc.

4 ans

- Il y aurait avantage à rester très près de l'activité de l'enfant en lui donnant des exemples, imaginaires ou non, relatifs au phénomène de la gravité: on lui fait voir combien il est difficile de sauter très haut; on imagine les conséquences de l'absence de gravité (voler, dormir en l'air, etc.).

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de se familiariser avec certains phénomènes physiques élémentaires comme la gravité.
- Stimuler l'imagination.
- Développer le sens de l'observation.
- Favoriser le développement de la motricité fine et de la motricité globale.

Matériel

- Des illustrations d'un repas.
- Des ciseaux et de la colle.

Variantes et/ou suggestions

- On peut varier beaucoup la situation en exploitant différents thèmes: au lieu d'un repas, on pourrait se référer à un jeu, à un bricolage, au sommeil, etc.
- Aussi, il est possible de sensibiliser les enfants à divers phénomènes physiques: l'inertie et le mouvement, la force et le travail et ainsi de suite.
- On peut aussi faire vivre la gravité aux enfants en les faisant sauter en bas de divers objets: chaises, petits bancs, etc.

No de l'ACTIVITE: CM-14 TITRE: *"Je pousse avec un bâton"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dispose quelques objets sur le plancher de façon à former une piste à obstacles (style slalom en ski). De chaque côté de la piste, on trace une ligne que les enfants ne peuvent pas franchir. Deux enfants, munis chacun d'un bâton, se placent de chaque côté de la piste. Ensemble, ils doivent pousser sur une rondelle et lui faire faire tout le trajet, sans jamais dépasser les lignes marquant le bord de la piste. Les enfants, par couple, essaient à tour de rôle. Tout le groupe les supporte.

3 ans

- Chaque enfant pousse tout seul une rondelle, sans trajet précis à respecter.

4 ans

- Le trajet doit être simple; ça peut même être une ligne droite, les enfants n'ayant qu'à se mettre à deux pour pousser la rondelle.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant l'expérience de certains phénomènes physiques et de certains liens de cause à effet.
- Favoriser le développement de la motricité globale.
- Favoriser la coopération dans le jeu.

Matériel

- Quelques rondelles de bois ou bien quelques rondelles de hockey.
- Quelques grands bâtons aux bouts arrondis (un mètre de long).
- Quelques objets divers servant d'obstacles, comme des bouteilles, des cendriers, etc.

Variantes et/ou suggestions

- On peut remplacer la rondelle par une balle.
- On peut aussi demander à deux enfants de souffler ensemble avec des pailles sur une balle de ping-pong.
- Les enfants peuvent pousser ou souffler dans des directions contraires.

No de l'ACTIVITE: CM-15 TITRE: *"Je fais des jus"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On incite l'enfant à fabriquer différents jus en faisant dissoudre dans l'eau des pastilles ou de la poudre. On l'incite à faire des mélanges de toutes sortes de couleurs avec des colorants alimentaires.

3 ans

- Le jeu est le même qu'à quatre ans mais le matériel est moins varié et comme l'habileté motrice de l'enfant est moins grande, on l'aide davantage.

5 ans

- On augmente la quantité de matériel et on lui demande de faire six jus de couleurs différentes, en combinant divers colorants alimentaires; au besoin, on donne à l'enfant quelques exemples pour amorcer son jeu.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant d'expérimenter certaines sortes de mélanges et de solutions, cela l'initiant un peu au phénomènes chimiques.
- Favoriser le jeu symbolique.
- Favoriser le développement de la motricité fine.

Matériel

- Des petits pots.
- Des produits solubles comme des pastilles, des bonbons, de la poudre, etc.
- Des colorants alimentaires.

Variantes et/ou suggestions

- On peut changer le jeu en faisant faire la cuisine à l'enfant. Il serait même souhaitable que l'enfant collabore à la préparation des repas.
- On peut demander à l'enfant de faire d'autres mélanges, cette fois avec des éléments solides: boule de pâte à modeler de différentes couleurs, terre, sable et petites pierres, etc.
- Cela peut aussi se faire avec de la peinture, l'enfant devant créer des couleurs différentes à partir de quelques couleurs de base.

5. LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LE RAISONNEMENT LOGICO-MATHEMATIQUE

Le raisonnement logico-mathématique est une réalité qui peut paraître très abstraite et de fait, à l'âge adulte, elle l'est. Mais en ce qui concerne un enfant de trois à cinq ans qui ne fait qu'aborder cette forme de raisonnement, c'est très concret. Ainsi quand on montre à un enfant n'importe quel groupe d'objets ou d'individus, il n'y a que trois choses qu'il peut faire: classer les éléments en mettant les pareils ensemble; les ordonner du plus petit au plus grand, du plus étroit au plus large, etc.; ou encore les compter, voir s'il y en a beaucoup ou peu.

Le raisonnement logico-mathématique, de trois à cinq ans, se résume à ces trois opérations et la grille des activités est divisée en trois grandes parties correspondant à ces trois actions de classer, d'ordonner et de quantifier.

5.1 CLASSER

Classer, c'est regrouper des choses, des animaux, des gens selon leurs ressemblances et leurs différences. Mais avant de regrouper, il faut comparer pour voir où sont les ressemblances et les différences. Parfois, la comparaison est simple, parce que les objets ou les gens sont semblables ou différents que d'une façon: tous les jetons, par exemple, sont rouges ou bleus, il n'y a que la couleur à regarder. Parfois, il faut regarder plusieurs aspects à la fois: les enfants de ma rue sont grands ou petits, il y a des garçons et des filles, certains ont les yeux bruns et d'autres, les yeux bleus, etc. L'opération de classement s'avère alors plus délicate.

Ce qui manque à l'enfant de trois ans et qui ne s'acquiert que progressivement, c'est justement cette capacité de comparer, même selon une seule propriété: il n'est pas simple pour lui de comparer des objets et de chercher en quoi ils se ressemblent ou sont différents. Avec le temps ses

perceptions sensorielles se raffinent et son niveau d'attention augmente; il devient alors plus sensible aux nuances et l'action de comparer en est facilitée d'autant.

Ce qui lui manque ensuite, c'est la souplesse de pensée. Il a tendance à ne voir qu'un côté des choses et il lui est très difficile de considérer toutes les propriétés d'un même objet: ce n'est que lentement qu'il s'habitue à changer de point de vue, à voir qu'une banane, par exemple, ça ressemble un peu aux objets longs, mais aussi aux objets jaunes, aux fruits, etc.

Ce qui lui manque enfin, c'est une bonne capacité de prévision. C'est parce qu'il a des difficultés à prévoir tout ce qu'il va faire qu'il a peine à réussir de bons regroupements d'objets. Il commence à séparer les ronds des carrés mais en chemin il change de stratégie et continue en séparant les bleus et les rouges tout en oubliant les petits, etc. A cinq ans l'enfant devient un peu plus systématique qu'à trois ans, mais ce n'est pas encore la réussite à tout coup.

Les activités proposées ont été conçues afin d'aider l'enfant à raffiner ses perceptions sensorielles, à se décentrer d'un point de vue unique et à perfectionner ses stratégies d'opération. Ainsi l'objectif de l'activité LM-1 est d'aider l'enfant à s'apercevoir qu'il y a des objets semblables et des objets différents; c'est aussi de l'aider à observer attentivement les choses pour y découvrir des ressemblances de plus en plus subtiles ou des différences de plus en plus petites.

Les activités LM-2 et LM-3 ont plutôt été imaginées pour exercer la souplesse de pensée. L'enfant doit avoir la chance de s'habituer à regarder les objets de différentes façons; pour ce faire, il suffit d'attirer son attention sur le fait que les choses ont toutes sortes de caractéristiques. Plus on lui permet de changer d'idée, plus il assouplit son raisonnement.

Les activités LM-4 et LM-5 insistent sur le regroupement. L'enfant a ici la chance de rapprocher des objets, de les mettre ensemble. Bien sûr, il est jeune, et on ne peut pas lui demander des regroupements nombreux et compliqués. Mais on peut lui faire faire des regroupements simples. Il faut surtout faire en sorte que l'enfant joue avec ses regroupements, qu'il les fasse, les défasse et les refasse, qu'il remarque toutes les caractéristiques des objets regroupés.

5.2 ORDONNER

Pour ordonner, comme pour classer, il faut d'abord comparer: il faut trouver le plus grand, le plus large, le plus lourd des éléments avant de chercher à les mettre à la bonne place. Une fois les comparaisons établies, il devient possible de tout mettre en ordre. Cela peut se faire de deux façons. La première consiste à essayer seulement de faire un motif régulier: un grand, deux petits, un grand, deux petits, etc.; on parlera alors de suite ordonnée. La seconde façon consiste à essayer de faire une vraie sériation; mettre des bâtons en escalier, du plus petit au plus grand; on parlera alors de série.

Comme on l'a vu, ce n'est qu'avec le temps que l'enfant apprend à faire des comparaisons plus précises, plus nuancées, qu'il devient sensible aux différences de teinte, de taille, etc. Conséquemment, ce n'est que petit à petit qu'il peut construire des suites ou des séries de plus en plus longues parce qu'elles lui demandent de prévoir ses actions de comparaison et sa façon de placer les objets.

L'action de comparer et l'action de mettre en ordre sont distinguées dans la grille des activités de même que celles de faire des suites ordonnées et des séries. Pour sa part, l'activité LM-6 porte sur des actions de comparaison: l'enfant a l'occasion de regarder, de toucher à toutes sortes de choses et de voir en quoi elles sont différentes. Les activités LM-7 et LM-8, quant à elles, touchent les suites ordonnées. Il a semblé

plus facile pour l'enfant de lui faire aborder cette opération à partir de son expérience la plus immédiate, soit son propre corps et ses propres mouvements. Enfin, les activités LM-9 et LM-10 se rapportent aux séries. Elles permettent tout juste à l'enfant de se sensibiliser à cette réalité, en écoutant une histoire ou en étant lui-même impliqué dans une série.

5.3 QUANTIFIER

L'action de quantifier se présente dans au moins deux sortes de situations: ou bien il n'y a qu'un seul groupe d'objets ou de personnes, ou encore il y en a plusieurs. Dans chaque sorte de situation, il y a au moins deux types d'actions possibles: si les objets sont déjà regroupés, on se contente d'estimer combien les groupes contiennent d'éléments; si les objets ne sont pas regroupés, on doit former des groupes en y mettant telle quantité d'éléments.

Il y a donc quatre possibilités. Dans la première, il s'agit d'estimer un groupe d'objets: dis-moi combien il y a de jetons? Y en a-t-il peu ou beaucoup? Dans la deuxième, il faut créer un groupe d'objets: donne-moi beaucoup de cartes, donne-m'en quatre. Dans la troisième, il y a deux ou plusieurs groupes d'objets déjà formés qu'il faut juste comparer: est-ce qu'il y a plus de jetons bleus ou plus de jetons rouges? Finalement, dans la quatrième possibilité, il y a deux ou plusieurs groupes d'objets à créer: divise les jetons bleus en deux paquets égaux.

L'activité de quantifier n'est, elle aussi, que progressivement et imparfaitement maîtrisée par l'enfant de trois à cinq ans. Il a plusieurs choses à apprendre: d'abord les mots (beaucoup, peu, plus, moins, etc.), puis la suite des nombres (un, deux, trois, quatre, etc.). Il est de plus induit en erreur par l'apparence des objets; des jetons étalés paraissent plus nombreux que s'ils forment un tas. Il a de la difficulté à faire deux paquets égaux, à partager un groupe d'objets en parties égales ou même à reproduire un modèle ayant un nombre précis d'éléments. Ce n'est

que peu à peu qu'il apprend le sens des mots, les bons chiffres; à cinq ans, il commence à peine à jouer avec les nombres, à reproduire des modèles, à équilibrer des groupes, à faire des partages.

Au niveau des activités, il faut d'abord montrer le vocabulaire à l'enfant. C'est ce que visent les activités LM-11 et LM-12. Par ailleurs, les activités LM-13, LM-14 et LM-15 permettent à l'enfant de se familiariser avec les principales opérations mathématiques: ajouter, enlever, partager. Ces activités ont des contenus très simples, les groupes d'objets sont petits, les situations sont concrètes et les calculs sont élémentaires.

LA GRILLE DES ACTIVITES

Le raisonnement logico-mathématique

DIMENSIONS PRINCIPALES			ACTIVITES CORRESPONDANTES	
			Numéro	Titre
classer	comparer	selon une propriété	LM-1	Je fais des paires
		selon plusieurs propriétés	LM-2	Je dis tout ce que je vois
			LM-3	J'écoute et j'avance
	regrouper		LM-4	Je mets les objets ensemble
			LM-5	Je fais une collection
ordonner	comparer		LM-6	Je trouve le bon
	mettre en ordre	les suites ordonnées	LM-7	Je saute sur les couleurs
			LM-8	Je marche comme toi
		les séries	LM-9	Le petit chien perdu
			LM-10	Où est ma place?
quantifier	estimer	un seul groupe	LM-11	L'histoire du fermier
			LM-12	Je compte les coups frappés
		deux ou plusieurs groupes	LM-13	Je dis où il y en a plus
	former	un seul groupe	LM-14	Je fais un gâteau de fête
		deux ou plusieurs groupes	LM-15	Je nourris les lions

No de l'ACTIVITE: *LM-1* TITRE: *"Je fais des paires"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On place dans une boîte un exemplaire de dix objets différents. Dix autres objets identiques sont éparpillés devant l'enfant.
- Un objet est choisi au hasard dans la boîte et l'enfant doit trouver sur la table celui qui est pareil. Lorsque l'enfant a trouvé, on parle avec lui des objets (couleur, utilité, grosseur,...).
- On met de côté l'objet qui était dans la boîte; l'autre objet est replacé sur la table. On prend un autre objet dans la boîte...
- Il faut que l'enfant et l'adulte puissent avoir une vue d'ensemble sur un groupe d'objets étendus devant eux.

4 ans

- On met plus d'objets.
- On choisit des paires d'objets plus semblables (différentes sortes de bonbons...)

5 ans

- On peut jouer avec des objets moins usuels: par exemple, différentes formes géométriques.
- On peut jouer avec des objets très semblables: par exemple, de petits ronds jaune foncé, de petits ronds jaune pâle et de petits et moyens carrés verts.

Quelques objectifs

- Comparer des objets entre eux.
- Découvrir ce qui est "pareil" ou "pas pareil".
- Observer les différentes caractéristiques des objets.
- Faire verbaliser l'enfant sur ses actions.

Matériel

- Un ensemble de dix paires d'objets pas trop semblables mais familiers à l'enfant (objets usuels d'une maison). Par exemple: boutons, boîtes, règles, souliers, mitaines, bouteilles, verres, assiettes, bonbons, bâtonnets. Pour chaque paire, les objets doivent être identiques.
- Une boîte.

Variantes et/ou suggestions

- On peut procéder de façon inverse. L'enfant choisit un objet sur la table. L'adulte tire au hasard un objet de la boîte et demande à l'enfant si ce dernier est pareil à celui qu'il avait choisi. On recommence jusqu'à ce que le second exemplaire de l'objet choisi par l'enfant ait été retrouvé.
- Tous les objets sont sur la table mais ils ne sont pas rassemblés par paires. On demande à l'enfant de les rassembler par paires.

No de l'ACTIVITE: LM-2 TITRE: "Je dis tout ce que je vois"
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On choisit un objet et on le montre aux enfants en leur demandant de nommer le plus de caractéristiques possibles de cet objet. Les enfants doivent dire tout ce qu'ils voient et tout ce qu'ils savent sur cet objet. Chaque enfant parle aussi souvent qu'il le veut. On peut apporter un peu d'aide en posant des questions: par exemple, demander à quoi sert cet objet, comment il est fait... Quand les enfants n'ont plus d'idées nouvelles, on leur fait répéter en groupe tout ce qui a été dit. Puis on passe à un autre objet et on recommence le même jeu.

4 ans

- Les objets sont semblables et il y en a plus: différentes sortes de boutons, de crayons...

5 ans

- Les objets sont moins connus et plus difficiles à distinguer: des formes géométriques, des bijoux...

Quelques objectifs

- Observer les différentes caractéristiques d'un objet.
- Laisser l'enfant s'exprimer devant les autres et lui donner la chance de s'apercevoir que tous n'ont pas le même point de vue.

Matériel

- Plusieurs objets usuels, assez différents les uns des autres: une banane, une orange, un crayon, etc.

Variantes et/ou suggestions

- Au cours d'une promenade dehors, on demande aux enfants de nommer les caractéristiques de ce qu'ils voient: la neige, les feuilles...
- On fait l'inverse du jeu. Les objets sont étalés devant les enfants. On nomme plusieurs caractéristiques simples d'un des objets et les enfants doivent deviner de quel objet il s'agit.
- Au cours d'une promenade à l'extérieur, on dit: "Je vais décrire un objet que vous pouvez voir d'ici; essayez de deviner lequel". Les enfants peuvent prendre la place de l'adulte à tour de rôle pour nommer des caractéristiques d'un objet qu'ils voient.

No de l'ACTIVITE: LM-3 TITRE: *"J'écoute et j'avance"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant prend un seul objet. Puis les enfants se placent sur une ligne. On dit: "Tous ceux qui ont des petits crayons avancent d'un pas". On laisse les enfants s'avancer et, au besoin, on les aide un peu. Puis on passe à une autre demande: "Tous ceux qui ont des crayons verts avancent de deux pas"; puis: "Tous ceux qui n'ont pas de gomme à effacer font un pas"; et ainsi de suite.
- Pour rendre le jeu intéressant, on peut en faire une question d'attention et dire aux enfants d'avancer le plus vite possible quand on le demande. Après un certain temps, on change de groupe d'objets et on recommence le jeu.

3 ans

- Pour simplifier le jeu, on peut s'en tenir à des caractéristiques des enfants eux-mêmes; par exemple, on dit: "Tous ceux qui ont les cheveux blonds avancent d'un pas"; puis c'est le tour de ceux qui ont les yeux bruns ou les souliers noirs, etc.
- On peut aussi distribuer des objets qui n'ont que deux caractéristiques très évidentes: des gros ballons rouges et des petites balles vertes, par exemple.

5 ans

- On peut faire des demandes doubles, contenant deux propriétés des objets: par exemple, ceux qui s'avancent sont ceux qui ont des crayons verts et petits.

Quelques objectifs

- Observer les différentes caractéristiques d'un objet.
- Développer l'attention et la concentration.
- Développer le sens de l'observation.

Matériel

- Des groupes d'objets usuels ayant plusieurs caractéristiques, par exemple:
- petits crayons rouges avec gomme;
- petits crayons rouges sans gomme;
- petits crayons verts avec gomme;
- petits crayons verts sans gomme;
- grands crayons rouges avec gomme;
- grands crayons verts sans gomme.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de demander aux enfants de s'avancer, on peut leur demander toutes sortes de mouvements: se rouler par terre, ramper, sauter, etc.
- Il est possible également de demander aux enfants de faire des imitations: ceux qui ont des petits crayons doivent japper comme un chien, par exemple.

No de l'ACTIVITE: *LM-4* TITRE: *"Je mets les objets ensemble"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On trace sur le tableau ou sur la table quatre grands carrés. On commence par demander aux enfants de nommer tous les objets qu'on trouve habituellement dans une cuisine. Au fur et à mesure que les enfants énumèrent des objets, on les choisit parmi un ensemble de dessins ou illustrations d'objets amassés auparavant et on les place sur le tableau ou sur la table, dans le premier grand carré.
- On refait la même chose pour les objets se trouvant dans la chambre à coucher et dans le salon, que l'on place dans les deuxième et troisième grands carrés.
- Ensuite, on reprend chacun des objets énumérés et on demande aux enfants: "Est-ce que la chaise va seulement dans la cuisine ou peut-elle être ailleurs?" Si l'objet peut aller ailleurs que dans une seule pièce, on le met dans le quatrième grand carré.

3 ans

- Avec les tout-petits, on arrête le jeu après avoir énuméré les objets qui vont dans chacune des trois pièces: on n'a besoin que de trois grands carrés.

5 ans

- On refait le même jeu qu'avec les enfants de quatre ans. Mais après le premier regroupement, on reprend les mêmes objets en essayant de les regrouper autrement: les meubles carrés et les ronds, ceux qui ont des pattes et ceux qui n'en ont pas, etc.

Quelques objectifs

- Faire des regroupements d'objets selon une seule caractéristique.
- Développer le sens de l'observation.
- Familiariser l'enfant avec de nouveaux mots.

Matériel

- Papier, tableau ou table où l'on peut disposer ou épingler des formes de papier.
- Divers dessins ou reproductions (découpées dans des magazines, par exemple) représentant tout ce qui se trouve dans une maison.

Variantes et/ou suggestions

- On peut prendre d'autres sortes d'objets mais en faisant toujours attention à leurs caractéristiques; il y a des objets faciles à séparer: les animaux et les personnes, par exemple. Il y a des objets qui sont difficiles à séparer: ce qui roule et ce qui glisse, par exemple.
- On peut aussi corser le jeu en divisant les enfants en deux sous-groupes qui doivent nommer des objets tour à tour.

No de l'ACTIVITE: LM-5 TITRE: *"Je fais une collection"*
TYPE: *Seul* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On prépare un cahier présentant différentes caractéristiques qui orienteront la recherche de l'enfant. Par exemple, en haut de la page, on dessine un rond et on colle à côté du rond un petit carton noir: sur cette page, il faudra coller des images représentant des objets ronds et noirs.
- L'enfant dispose d'une pile de revues dans lesquelles il peut chercher des illustrations d'objets ayant les caractéristiques indiquées en haut de la page de son cahier. On peut lui préparer plusieurs pages du cahier en choisissant toutes sortes de conditions à suivre: jouets-bleus, vêtements-verts, animaux-marins, etc. L'enfant garde son cahier et le remplit à son gré.

3 ans

- L'enfant entoure avec un crayon, directement dans les revues, différentes choses qu'on lui demande: des animaux, des vêtements, des maisons, etc.

4 ans

- L'enfant peut avoir un cahier mais on doit lui demander des choses faciles: des grands animaux, des choses qui se mangent... Il se peut qu'un album de photos avec des pages auto-collantes soit préférable à un cahier où l'enfant doit utiliser de la colle.

Quelques objectifs

- Faire des regroupements d'objets en considérant une ou deux de leurs caractéristiques.
- Exercer la motricité fine.
- Favoriser une meilleure connaissance du monde environnant.

Matériel

- Des ciseaux, de la colle, des revues, un grand cahier.

Variantes et/ou suggestions

- Au cours d'une promenade on demande à l'enfant de ramasser le plus d'objets possible. On lui demande ensuite de faire des paquets de choses semblables.
- L'enfant fait la collection d'une sorte d'objets qu'il classe en sous-catégories: par exemple, une boîte de gros cailloux, une boîte de petits cailloux bruns, etc.
- On peut profiter de la période de rangement qui suit les activités d'arts plastiques ou de jeux libres, par exemple, pour faire regrouper les objets utilisés dans le coin qui leur est réservé.

No de l'ACTIVITE: LM-6 TITRE: *"Je trouve le bon"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Parmi un assortiment d'objets, on demande à l'enfant d'indiquer, celui qui est le plus long, le plus court, le plus gros, le plus petit, le plus haut, le plus plat, etc.

4 ans

- L'activité est la même mais les différences de largeur, de longueur, de hauteur... entre les objets sont plus petites. On s'intéresse aussi à d'autres caractéristiques plus difficiles à percevoir: la texture, le poids, la flexibilité, etc.

5 ans

- L'activité est la même, mais les objets sont moins connus (formes géométriques ou formes irrégulières, par exemple) et les comparaisons portent sur des différences encore plus petites.

Quelques objectifs

- Comparer des objets entre eux.
- Développer le sens de l'observation.
- Affiner la perception sensorielle.
- Familiariser l'enfant avec de nouveaux mots.

Matériel

- Un assortiment d'objets bien connus de l'enfant. Par exemple: une cuillère en bois, un cure-dent, une assiette, une casserole, une règle en plastique, un crayon à mine.

Variantes et/ou suggestions

- On peut profiter de toutes sortes d'occasions, comme des promenades à l'extérieur, pour varier les objets à comparer: balles de neige, brins d'herbe, ballons, etc.
- On fait comparer différents mouvements que l'enfant exécute: un petit pas et un grand, un saut plus bas et un saut plus haut, etc.
- On insère l'activité de comparaison dans un jeu: par exemple, on dessine une rivière et on cherche des façons de la traverser; quels objets sont assez longs pour servir de pont? Lesquels sont assez petits pour entrer dans un bâteau? Etc.

No de l'ACTIVITE: LM-7 TITRE: "Je saute sur les couleurs"
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On colle par terre quatre feuilles jaunes en ligne; les feuilles sont légèrement séparées les unes des autres; à côté et vis-à-vis, on dépose quatre feuilles bleues.
- On montre aux tout-petits un premier carton où ils voient une suite simple de carrés jaunes et bleus. Ils doivent sauter sur les feuilles de papier, en respectant l'ordre des couleurs montré sur le carton. Quand tous les enfants sont passés, on montre un second, puis un troisième carton où l'ordre des couleurs est différent. Les enfants sautent encore à tour de rôle sur les papiers.

4 ans

- Le jeu se fait comme à trois ans sauf que l'enfant doit reproduire la suite de couleurs de mémoire, après avoir regardé le carton modèle pendant quelques instants. On garde le même carton modèle pour deux ou trois enfants puis on change. Les suites de couleurs doivent rester très simples.

5 ans

- Le jeu se fait comme à quatre ans sauf que les suites de couleurs peuvent être plus complexes; par exemple, un bleu, deux jaunes, un bleu, deux jaunes; ou encore, deux bleus, quatre jaunes, deux bleus; etc.

Quelques objectifs

- Observer et reproduire des suites de couleurs.
- Perfectionner les activités de comparaison.
- Développer le sens de l'observation et la mémoire.
- Exercer la motricité globale.

Matériel

- Huit feuilles (quatre jaunes et quatre bleues) de papier fort (50cm de côté).
- Des cartons où sont déjà dessinées des suites simples de petits carrés jaunes et bleus, par exemple: huit jaunes de suite; ou bien quatre bleus, quatre jaunes, ou encore deux bleus, deux jaunes...
- Papier collant ("Maskino Tape")

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de prendre des couleurs, on fait le jeu avec des feuilles où sont dessinées des formes géométriques ou des objets connus des enfants.
- Les enfants sont placés par couples. Un enfant invente une suite de couleurs que l'autre reproduit en sautant. Puis on change de rôle.
- Les enfants ont en main chacun une feuille, bleue ou jaune. On montre une suite de couleurs sur le carton modèle, les enfants doivent eux-mêmes se placer en ligne de façon à ce que les feuilles qu'ils tiennent reproduisent la suite du carton modèle.

No de l'ACTIVITE: LM-8 TITRE: *"Je marche comme toi"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On marche autour d'une pièce de la façon suivante: trois grands pas, un petit pas, deux grands pas, un petit pas, trois grands pas, un petit pas etc. On fait une première démonstration devant l'enfant en lui expliquant ce qu'on fait. Puis on s'arrête et on demande à l'enfant de reproduire les mêmes pas de mémoire. Ensuite, on recommence avec une autre suite de pas: par exemple, trois grands pas, deux moyens, un petit, un petit, deux moyens, trois grands; ou bien un grand, deux petits, deux petits, un grand et ainsi de suite.

3 ans

- Les suites de pas sont très simples et on les exécute en même temps que l'enfant: par exemple, un petit, un grand, un petit, un grand, etc.

4 ans

- L'enfant reproduit les suites de pas de mémoire, mais ces suites restent très simples: par exemple, deux grands pas, un petit, deux grands, un petit, etc.

Quelques objectifs

- Reproduire une suite ordonnée.
- Compter.
- Exercer la motricité globale.
- Développer la mémoire.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut diversifier la sorte de pas à faire et combiner différents types de pas dans des suites qui ne doivent cependant pas devenir trop complexes: par exemple, un pas devant, deux derrière et un de côté, puis on recommence.
- On peut remplacer les pas par des gestes: lever les bras, les baisser, s'accroupir, se coucher, se relever, etc., le tout dans des suites pas trop complexes.
- On peut demander à l'enfant d'inventer des suites et de mener le jeu.

No de l'ACTIVITE: LM-9 TITRE: *"Le petit chien perdu"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 3 *ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On raconte l'histoire d'un petit chien perdu qui se cherche un foyer. On utilise des dessins au fur et à mesure que l'histoire se déroule. Voici les principales idées à développer dans l'histoire:
- le petit chien arrive dans une rue où il y a cinq maisons;
- il se cherche une maison de la bonne grandeur (on compare la grandeur des maisons);
- il cherche une porte de la bonne grandeur (on compare la grandeur du chien à celle des portes);
- il aime à regarder dehors (on cherche la fenêtre la plus grande);
- mais il a peur d'avoir froid (on cherche la fenêtre la plus petite);
- finalement, le chien se choisit une maison.

4 ans

- On peut rendre plus petites les différences entre les maisons et augmenter le nombre de maisons.

5 ans

- On peut encore une fois augmenter le nombre de maisons et rendre les différences plus subtiles. Au lieu de faire des comparaisons à l'oeil et de laisser les maisons en désordre, on fait des comparaisons précises en accolant les maisons et en les mettant en rang.

Quelques objectifs

- Développer le sens de l'observation.
- Sensibiliser l'enfant aux activités de comparaison et de mise en ordre.

Matériel

- Cinq dessins représentant des maisons de différentes grandeurs; la grandeur des portes varie ainsi que la grandeur des fenêtres. Les grandeurs ne varient pas toutes en même temps: on peut avoir une grande maison avec une porte petite et une fenêtre moyenne..
- Un dessin représentant un chien d'une grandeur assortie à l'une ou l'autre des maisons.

Variantes et/ou suggestions

- On peut changer les personnages de l'histoire ou la situation.
- On peut aussi augmenter le nombre de chiens ou de personnes cherchant une maison, chacun ayant des goûts différents.

No de l'ACTIVITE: LM-10 TITRE: "Où est ma place"?
TYPE: Groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande à trois ou quatre enfants de se mettre en rang du plus petit au plus grand. Puis les autres doivent à tour de rôle continuer cette série en trouvant leur place et en y restant. On peut jouer plusieurs fois à la condition de commencer la série avec trois ou quatre autres enfants à chaque fois.

3 ans

- Il faut prendre peu d'enfants à la fois: en avoir deux ou trois au point de départ, puis demander à deux ou trois autres de s'ajouter, au plus.

4 ans

- On peut faire le même jeu qu'à cinq ans, en allant jusqu'à des séries de huit à dix enfants. Cependant, on doit s'attendre à aider les enfants dans leurs comparaisons.

Quelques objectifs

- Favoriser l'activité de mise en ordre.
- Aider à une certaine prise de conscience de soi et de son propre corps.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire sérier d'autres caractéristiques des enfants: la couleur des cheveux (plutôt difficile), la longueur des cheveux (plutôt facile), la grandeur des souliers (plutôt difficile), etc.
- On peut leur donner en main des objets plus ou moins gros, plus ou moins foncés, plus ou moins longs et leur demander de se placer en rang de façon à ce que ces objets soient en ordre.
- On peut aussi former une série avec les enfants, en leur demandant de s'accroupir plus ou moins, pour créer un bel escalier.

No de l'ACTIVITE: *LM-11* TITRE: *"L'histoire du fermier"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On raconte une histoire, par exemple, celle du fermier qui mène ses vaches aux champs. Pour les tout-petits, l'histoire n'est pas très élaborée ou on peut se limiter à la présentation des animaux d'une maquette. Lorsqu'on présente les animaux et la ferme, on montre des chiffres de carton correspondant au nombre d'objet décrits (par exemple, deux chiens, six vaches) et on peut même faire compter les enfants. L'histoire est simple et les événements arrivent à tout un ensemble d'animaux. Par exemple, toutes les vaches vont aux champs accompagnées par les deux chiens.
- On peut développer plusieurs thèmes: une journée à la ferme; les animaux dans les champs; les animaux dans des endroits clos; la nourriture des animaux...

4 ans

- A cet âge, on peut compliquer l'histoire. Quelques vaches se perdent; le fermier part à leur recherche avec un chien, par exemple. Il y a donc des événements qui arrivent à quelques individus d'un groupe d'animaux. On insiste sur le fait qu'un sous-groupe de moutons, par exemple, est plus petit que l'ensemble des moutons...

5 ans

- On peut compliquer encore plus l'histoire: par exemple, une vache a été volée; le fermier s'en aperçoit en comptant ses vaches...

Quelques objectifs

- Illustrer les nombres de un à neuf.
- Sensibiliser aux quantités: plus, moins, tous, quelques.
- Familiariser l'enfant avec de nouveaux mots.
- Montrer des regroupements en classes et en sous-classes.

Matériel

- Une maquette représentant une ferme et comprenant, par exemple: une maison, une grange, un fermier et une fermière, deux chiens, trois chevaux, quatre cochons, cinq chats, six vaches, sept moutons, huit lapins, neuf poules.
- Un jeu de chiffres de un à neuf en carton.

Variantes et/ou suggestions

- Lorsque les enfants sont plus habitués, on peut leur demander d'inventer une histoire eux-mêmes.
- On peut aussi prendre une autre situation: par exemple, les aventures d'un équipage de bateau, une journée dans un village... Il peut toutefois être utile d'avoir une maquette pour illustrer la situation.

No de l'ACTIVITE: *LM-12* TITRE: *"Je compte les coups frappés"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On frappe dans les mains et l'enfant doit montrer avec ses doigts le nombre de coups frappés. Avec les tout-petits, il faut s'en tenir à trois ou quatre coups au maximum, en gardant un rythme assez simple. On peut frapper plus ou moins fort pour amener l'enfant à faire attention. D'une fois à l'autre, on change le nombre de coups et, au début, on aide l'enfant pour les nombres qu'il connaît moins.

4 ans

- On peut augmenter à six ou sept le nombre de coups frappés. On peut aussi varier le rythme et choisir des cadences plus rapides ou plus complexes pour augmenter l'attention et intéresser l'enfant.

5 ans

- On peut encore compliquer le rythme et aller jusqu'à dix coups frappés.

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant avec les nombres de un à dix.
- Sensibiliser au rythme.
- Développer l'attention et la concentration.
- Exercer la mémoire.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- C'est l'enfant qui frappe les coups lorsqu'on le lui demande de la façon suivante: par exemple, s'il s'agit du chiffre trois, on lui dit de frapper trois coups en lui montrant trois doigts et le chiffre 3 écrit sur un carton.
- L'enfant compte le nombre de pas qu'on fait autour d'une pièce, ou le nombre de fois qu'on lève les bras, etc.
- L'enfant doit reproduire de mémoire le nombre de coups frappés, de pas effectués, de sauts, etc.

No de l'ACTIVITE: *LM-13* TITRE: *"Je dis où il y en a plus"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande un volontaire à qui on bande les yeux. Puis le reste du groupe est divisé en deux sous-groupes: par exemple, six enfants à droite vont imiter un chat et quatre enfants à gauche vont imiter un chien. L'enfant aux yeux bandés doit trouver s'il y a plus de chiens ou plus de chats. Il se promène dans le sous-groupe de droite où les enfants sont immobiles; il essaie de les toucher; quand un enfant est touché, il miaule comme un chat. Puis, il se promène dans le sous-groupe de gauche où les enfants touchés jappent.

3 ans

- On s'entend avec les enfants pour qu'ils imitent soit un chat soit un chien lorsqu'on les touche avec un ballon. Une fois touchés, ils vont au coin droit ou au coin gauche de la pièce; les chats sont à gauche, ils sont nombreux et miaulent fort; les chiens sont à droite, ils sont peu nombreux et ils jappent faiblement.

4 ans

- Le jeu se fait comme à cinq ans mais on doit aider les enfants de toutes sortes de façons: par exemple, on forme deux sous-groupes plus petits et très différents en nombre; aussi, on place les enfants en rangée et on aide l'enfant qui a les yeux bandés à passer systématiquement d'un chat à l'autre ou d'un chien à l'autre.

Quelques objectifs

- Comparer les nombres d'objets ou de personnes se trouvant dans deux groupes différents.
- Développer l'attention et la concentration.
- Développer la mémoire.
- Familiariser l'enfant avec les mots "beaucoup", "peu", "plus" et "moins".

Matériel

- Un bandeau pour couvrir les yeux des enfants.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de se déplacer, l'enfant qui a les yeux bandés reste immobile. Les autres enfants viennent tour à tour le toucher à gauche ou à droite et il doit ensuite dire de quel côté on l'a touché le plus souvent.
- On peut faire découvrir des groupes d'objets sur une table plutôt que des groupes d'enfants. On peut alors augmenter le nombre de sous-groupes de deux à trois.

No de l'ACTIVITE: *LM-14* TITRE: *"Je fais un gâteau de fête"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'activité consiste en un jeu de rôle. On explique d'abord à l'enfant son rôle et le contexte dans lequel il se situe: il sera le père ou la mère de plusieurs enfants plus ou moins vieux dont c'est la fête à tour de rôle. Alors commence la suite des fêtes des poupées qui ont entre deux et six ans. Par exemple, c'est la fête du bébé de deux ans; on fait faire un gâteau en pâte à modeler; on fait planter deux cure-dents pour représenter les chandelles; on fait dessiner une carte de fête où on inscrit le chiffre deux (on aide l'enfant); on donne en cadeau deux sous (deux jetons) à la poupée; on fait une petite réception où tous les frères et soeurs reçoivent à manger deux morceaux de fruits ou de légumes que l'enfant coupe lui-même; etc. Puis c'est la fête d'un autre enfant et on recommence l'histoire mais en changeant d'âge.

3 ans

- Le jeu se fait comme à quatre ans, mais on ne prend que deux ou trois poupées et l'on en reste aux chiffres variant entre un et quatre.

5 ans

- Le jeu se fait comme à quatre ans, mais on sollicite davantage l'imagination de l'enfant en l'impliquant dans toutes les décisions à prendre pour les cadeaux, la réception, le gâteau, (diviser le gâteau en morceaux, etc.).

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant avec les nombres de un à dix.
- Exercer l'imagination.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Cinq à six poupées de grandeur croissante.
- De la pâte à modeler.
- Du papier et des crayons.
- Des cure-dents.
- Des jetons.
- Des morceaux de fruits ou de légumes.

Variantes et/ou suggestions

- On transforme l'activité en un jeu de vente au détail: l'enfant est le vendeur qui donne à l'acheteur deux jetons, trois cure-dents, six pastilles, etc.
- On demande à l'enfant de reproduire exactement un groupe d'objets contenant deux pommes, trois oranges, une banane, etc.; le groupe d'objet à reproduire est réellement présent ou il est juste dessiné.

No de l'ACTIVITE:: *LM-15* TITRE: *"Je nourris les lions"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont assis par terre en cercle. Six dessins de bouche sont tournés à l'envers, en désordre, au milieu du cercle. On dit aux enfants qu'ils vont nourrir les lions au zoo. Les jetons représentent la nourriture. Plus la bouche du lion est grande, plus ça prend de la nourriture. Les enfants vont au centre à tour de rôle. Au hasard, ils retournent seulement deux dessins de bouche et ils mettent vis-à-vis chacune, des quantités de jetons proportionnelles à leur grandeur.
- Quand les jetons sont placés, on regarde le résultat avec tout le groupe. On compte les jetons vis-à-vis la première bouche: un, deux, trois... en finissant par dire "beaucoup" ou "peu" selon le cas; on fait la même chose avec la deuxième bouche.
- On regarde si c'est "égal", s'il y a un endroit où il y en a "plus" et un endroit où il y en a "moins".

5 ans

- On a seulement des grances bouches et des petites (pas de moyennes). On donne peu de jetons à placer.

5 ans

- On fait le jeu comme à quatre ans mais on fait retourner trois dessins à l'enfant au lieu de deux. On insiste davantage sur les nombres de jetons et sur les différences entre les paquets vis-à-vis chaque lion. On ajoute ou on enlève des jetons devant les bouches jusqu'à ce que les enfants s'y opposent.

Quelques objectifs

- Habituer à comparer des nombres.
- Développer l'attention et la concentration.
- Favoriser l'affirmation de soi.
- Familiariser avec les mots "beaucoup", "peu", "plus", "moins", "égal".

Matériel

- Deux dessins représentant des lions à grande bouche, deux dessins représentant des lions à moyenne bouche et deux dessins représentant des lions à petite bouche.
- Plusieurs jetons.

Variantes et/ou suggestions

- Deux enfants jouent un rôle de douanier. L'un a une grande boîte et l'autre, une petite boîte. Pour passer, les enfants doivent donner beaucoup de jetons au douanier à la grande boîte et peu de jetons au douanier à la petite boîte.
- L'enfant fait un collier où il enfile plus de perles rouges que de bleues; il emplit un pot en mettant plus de grosses que de petites, etc.
- L'enfant répartit un sac de billes, une boîte de jetons ou toute autre sorte d'objets, en donnant un même nombre à deux amis. Arrive un troisième ami: on refait le partage en séparant en trois parties égales.

6. LE DEVELOPPEMENT INTELLECTUEL: LA PENSEE INFRALOGIQUE

La pensée infralogique est ce qui permet de comprendre quatre des principaux aspects de toute réalité: l'espace, le temps, le mouvement et la vitesse, ainsi que les quantités physiques.

6.1 L'ESPACE

Tous les objets et toutes les personnes occupent une place dans l'espace; à tout moment, ils sont dans la maison, sur la table, proche de la porte, etc. Bien comprendre l'espace est donc essentiel.

Pour un enfant de trois à cinq ans, la compréhension de l'espace repose sur trois sortes d'habiletés distinctes. La première habileté consiste à distinguer les objets d'après leur forme; est-ce un objet large ou étroit? Rond ou carré? Avec cinq ou six côtés? La forme d'un objet, c'est sa façon d'occuper un certain espace.

La seconde habileté consiste à pouvoir situer les objets dans l'espace les uns par rapport aux autres. Les situer d'abord en fonction de relations élémentaires (dites topologiques): ces objets sont-ils l'un à côté de l'autre? L'un sur l'autre? L'un dans l'autre? Les situer ensuite selon un point de vue particulier (relations dites projectives): de mon point de vue, ces objets sont-ils l'un vis-à-vis de l'autre? Lequel est à gauche? De ton point de vue, est-ce que c'est pareil? Les situer enfin selon les distances qui les séparent (relations dites euclidiennes): ces objets sont-ils proches l'un de l'autre? Lequel est plus proche du bord de la table?

La troisième habileté consiste à mesurer: comment faire pour estimer une longueur ou une distance? Pour mesurer une surface?

L'idée que l'enfant se fait de l'espace progresse de façon remarquable au fur et à mesure qu'il grandit. Cela se manifeste dans sa façon de connaître la forme des objets. Tout petit, il n'explore presque pas les formes, il s'attache seulement à des caractéristiques très globales: l'enfant distingue facilement un anneau d'un cercle à cause du trou, mais il a de la difficulté à distinguer un cercle d'un ovale, puisque ce sont deux formes arrondies. Lentement, en avançant vers quatre ans puis vers cinq ans, l'enfant en vient à explorer davantage, à faire attention à des caractéristiques de plus en plus compliquées: est-ce que les côtés sont égaux? Par conséquent, il remarque et connaît de mieux en mieux la forme de tous les objets qui l'entourent; il apprend aussi à connaître des formes géométriques diverses: le carré, le losange, le rectangle, l'ellipse, etc.

Les progrès de l'enfant se manifestent aussi dans sa façon de situer des objets ou des gens dans l'espace. A trois ans, il tient compte seulement des relations topologiques: à côté, dessous, dedans, etc.; ces relations-là ne changent pas selon le point de vue; qu'on soit devant une table ou sur le côté, le crayon reste toujours sur la feuille. Il ne peut pas bien manipuler, cependant, les relations projectives, comme l'avant-arrière, la gauche-la droite, le vis-à-vis: le crayon jaune est à gauche du bleu si on est devant la table mais il est vis-à-vis quand on est sur le côté de la table. Pour comprendre cela, il faut toujours penser au point de vue qu'on a et s'apercevoir que ça change quand on change de point de vue. Or, c'est précisément cela que l'enfant commence à comprendre entre trois et cinq ans: il devient conscient de son point de vue, apprend à le garder, à le comparer avec celui des autres; il commence même à voir qu'il y a des réalités indépendantes du point de vue, comme l'horizontale ou la verticale. Par conséquent, il maîtrise de mieux en mieux mais pas encore parfaitement les notions projectives comme la gauche et la droite, l'avant et l'arrière, etc. Il se familiarise aussi avec les notions euclidiennes comme le proche et le loin, du moins dans certaines situations faciles. Les situations difficiles comme dire lequel de deux objets est à gauche de l'autre du point de vue de quelqu'un qui nous fait face, ne seront maîtrisées que vers sept ou huit ans et même plus tard.

Pour ce qui est de mesurer, les progrès effectués de trois à cinq ans sont beaucoup plus modestes. Il paraît facile de mesurer mais en fait cette opération suppose des capacités intellectuelles qui n'apparaissent pas avant six, sept ou même huit ans. A trois ans, l'enfant n'a pas encore l'idée que les longueurs, les distances, les surfaces existent; il n'éprouve jamais le besoin de mesurer, parce qu'il n'a pas besoin de vérifier ce qu'il dit ou ce qu'il pense. Ce qui se passe donc entre trois et cinq ans, c'est une sensibilisation générale à la mesure; le jeune voit des longueurs, des distances ou des surfaces; il voit que ça se coupe en morceaux qu'on peut décoller, recoller, etc., ce qui l'amène petit à petit à l'idée que c'est mesurable. Sa pensée devient plus objective aussi et, plus elle se transforme, plus l'enfant éprouve le besoin de vérifier ses affirmations, entre autres en mesurant.

Les activités IL-1 et IL-2 portent sur la première habileté décrite soit la reconnaissance des formes, des lignes et des angles. Ces activités permettent à l'enfant de voir, toucher, dessiner des formes et des lignes, de façon à se familiariser avec celles-ci. Ce n'est que petit à petit qu'on introduit des formes plus complexes, comme le losange ou le trapèze, ou bien des tracés plus difficiles, faisant intervenir des combinaisons de courbes et de droites, des angles plus ou moins ouverts, etc.

La plupart des activités concernent la situation des objets dans l'espace. Elles cherchent à sensibiliser l'enfant aux relations de gauche-droite, avant-arrière, proche-loin, dessus-dessous, vis-à-vis, etc. Les activités IL-3 à IL-7 ont été imaginées pour faire adopter toutes sortes de points de vue à l'enfant et le faire réfléchir à ces relations spatiales.

Deux autres activités (IL-8 et IL-9) cherchent à initier l'enfant à l'idée de la mesure au niveau d'une préparation générale. L'objectif est de l'amener à penser à l'existence d'unités de mesure, juste en le faisant morceler des surfaces; c'est aussi de lui suggérer l'idée que c'est utile de mesurer en certains cas.

6.2 LE TEMPS

Tout est dans l'espace, mais tout est aussi dans le temps; d'où l'importance de bien saisir cet autre aspect de la réalité.

L'idée qu'un enfant se fait du temps s'appuie sur deux habiletés. La première consiste à pouvoir ordonner les événements dans le temps, à pouvoir saisir comment ils arrivent les uns après les autres: par exemple, qui est avant qui? Ouel ami est arrivé en premier? La seconde habileté consiste à jouer avec les durées, avec le temps qui s'écoule: par exemple, est-ce que ça fait longtemps qu'on est là? Ouelle lampe est restée allumée le plus longtemps?

L'idée du temps est très complexe; son développement entre trois et cinq ans est important mais il n'est pas spectaculaire. Un très jeune confond le temps avec toutes sortes de choses: si cet ami a fait plus de dessins, ça doit être parce qu'il est arrivé avant; si cette auto va plus loin, ça doit être parce qu'elle a roulé plus longtemps, ainsi de suite. Mais plus l'enfant vieillit, plus sa pensée devient nuancée. Il apprend à séparer ce qui est important de ce qui ne l'est pas; il s'habitue tranquillement, sans réussir complètement, à faire attention aux événements qui se suivent, à leur durée, en se laissant de moins en moins tromper par tout ce qui indique mal le temps: la quantité de travail réalisée, la distance parcourue, le rythme ou la vitesse des activités, ainsi de suite. Cependant, il n'est pas encore capable, même à cinq ans, de tout considérer ou de mesurer le temps.

Une seule activité du répertoire (IL-10) porte sur le temps. Il s'agit d'une activité très large qui englobe tout ce que l'enfant peut comprendre du temps entre trois et cinq ans. On lui fait voir toutes sortes d'indices du passage du temps, comme le vieillissement, la grandeur, etc.; on l'aide à mettre des événements en ordre; on le fait réfléchir sur ses propres actions et sur le temps tel qu'il le vit à chaque jour.

6.3 LE MOUVEMENT ET LA VITESSE

Quand l'enfant pense aux mouvements au lieu de les faire, quand il regarde d'autres personnes ou des objets qui se déplacent, qu'est-ce qu'il comprend? Ouelles sont les idées de l'enfant sur le mouvement et la vitesse? C'est cet aspect qui est traité ici.

Il convient de distinguer la compréhension du mouvement et celle de la vitesse. Comprendre un mouvement, c'est bien voir tout ce qui se passe pendant qu'il se produit: par exemple, s'il y a trois billes en mouvement, est-ce que c'est toujours la même qui est devant ou est-ce que les billes, en bougeant, changent de position? Comprendre la vitesse, c'est savoir comment faire pour décider qui va plus vite, qui va arriver en premier au but, etc.

L'enfant de trois ans ne se fait qu'une idée très générale sur les mouvements: il n'en saisit pas les éléments, ni l'orientation, ni les effets; par exemple, il ne saurait pas décrire le mouvement d'une feuille qui tombe d'un arbre en virevoltant. Au fur et à mesure qu'il vieillit, il devient plus sensible à tous les aspects de la réalité et sa capacité d'analyser un mouvement s'améliore.

Pour la vitesse, c'est comme pour le temps; plus il est jeune, plus l'enfant associe la vitesse à des événements accidentels: par exemple, pour voir si une auto va plus vite qu'une autre, il suffit de regarder si elle la double ou si elle va plus loin. A mesure que la pensée se développe, l'enfant prend de plus en plus de recul, se détache des faux indices et fait de plus en plus attention aux bons indices. Cette évolution-là s'amorce entre trois et cinq ans mais elle ne se complète bien que vers huit ans.

L'activité IL-11 offre la possibilité de reproduire des déplacements composés de plusieurs parties; pour cela l'enfant doit regarder attentivement le mouvement et essayer de retenir tout ce qu'il contient. Pour ce

qui est de la vitesse, l'activité IL-12 permet à l'enfant de faire une première distinction de deux réalités importantes: le vite et le lent. Lorsque l'enfant est plus vieux, on fait en sorte de diversifier ses expériences en lui permettant de réaliser que la vitesse influence la distance parcourue et la durée du parcours. Il ne s'agit pas de faire comprendre cela parfaitement, mais seulement d'amener cette idée à l'esprit.

6.4 LES QUANTITES PHYSIQUES

Tout ce qui existe est fait avec une certaine matière et a un certain poids. Comprendre les quantités physiques, c'est être capable de déterminer quelle quantité de matière est contenue dans les choses et quel est leur masse: la quantité d'eau dans un verre, la quantité de sable dans un sac, la masse d'un morceau de fer et ainsi de suite.

L'idée que se fait l'enfant des quantités physiques dépend en définitive de deux sortes d'opérations: des combinaisons et des divisions. Des combinaisons, parce que pour apprécier une quantité, il faut combiner toutes les dimensions de la chose qu'on regarde: par exemple, pour avoir une bonne idée de la quantité d'eau dans un verre, il ne faut pas regarder juste la hauteur du verre mais combiner sa hauteur et sa largeur. Des divisions, parce qu'on n'a une idée exacte des quantités que si on est capable de s'imaginer comment on les diviserait en petites unités: par exemple, on pourrait diviser l'eau du verre en centaines de petites gouttes et c'est l'ensemble de ces petites gouttes qui donne la quantité totale d'eau.

L'enfant plus jeune juge les quantités physiques en regardant certains indices très frappants: un objet est lourd s'il est gros; un verre contient beaucoup d'eau s'il est plein; en étendant un tas de sable, on réduit sa quantité, etc. Avec l'âge, l'idée de quantité se précise, pas au point de permettre à un enfant de cinq ans de faire des mesures précises, mais assez pour qu'il se pose des questions: comment se fait-il que

la hauteur de l'eau varie en même temps que la largeur du verre? Comment se fait-il qu'on peut refaire le même tas à partir du sable éparpillé? Il commence à jouer avec les quantités; il les divise, les rassemble, les étire, les change de forme et toutes ces activités l'intéressent, le surprennent. C'est à partir de ces questions et de cet intérêt que plus tard, entre six et dix ans, il comprendra vraiment puis mesurera les quantités de matière et de masse.

Les deux dernières activités (IL-13 et IL-14) ont été conçues justement pour faire jouer l'enfant avec diverses quantités de sable, de neige, de riz, de pâte à modeler, etc. Elles lui fournissent l'occasion de constater qu'une même quantité de matière peut avoir plusieurs formes. Elles lui donnent aussi l'occasion de morceler des quantités, en manipulant des morceaux de toutes les façons; cela le prépare à la mesure.

LA GRILLE DES ACTIVITES

La pensée infralogique

DIMENSIONS PRINCIPALES		ACTIVITES CORRESPONDANTES	
		Numéro	Titre
espace	distinguer des formes	IL-1	Je dessine des formes
		IL-2	Je fais des lignes
	situer des objets dans l'espace	IL-3	Je construis ma ferme
		IL-4	De ma place, je vois...
		IL-5	Je dis où ils sont
		IL-6	Je cherche mon chemin
		IL-7	Je construis une clôture
	mesurer	IL-8	J'assemble des figures
		IL-9	Je lance tout près du mur
temps	ordonner des événements dans le temps et évaluer des durées	IL-10	Je place les images
mouvement et vitesse	comprendre le mouvement	IL-11	Où sont-elles passées?
	comprendre la vitesse	IL-12	Le lièvre et la tortue
quantités physiques	combiner les dimensions	IL-13	J'arrange mon tas de riz
	partager en unités (diviser)	IL-14	Je fais des perles de pâte

No de l'ACTIVITE: *IL-1* TITRE: *"Je dessine des formes"*
TYPE: *Seul* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne diverses formes à l'enfant. On lui montre comment faire un dessin en mettant la forme sur le papier et en passant son crayon autour.
- Dans un cahier, on lui suggère de dessiner une seule forme à toutes les deux pages: sur la page de gauche, il reproduit plusieurs fois la même forme en suivant avec son crayon le contour du carton appuyé sur le cahier; sur la page de droite, il reproduit encore plusieurs fois cette même forme, mais à main levée. Puis il change de forme et passe aux deux pages suivantes. L'enfant peut compléter ses dessins en les coloriant.
- Les formes à reproduire sont identifiées dans la section matériel.

3 ans

- Pour cet âge, les formes suggérées sont les suivantes:

- On se contente de faire contourner les formes avec un crayon, sans les faire reproduire à main levée.

5 ans

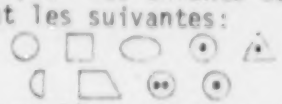
- Les formes à reproduire, en plus de celles qu'on donne aux enfants de trois ou quatre ans, peuvent être choisies parmi les suivantes:

Quelques objectifs

- Reconnaître et reproduire diverses formes géométriques.
- Exercer la motricité fine.
- Développer le sens de l'observation.
- Améliorer la capacité de dessiner.

Matériel

- Un cahier et des crayons.
- Diverses formes fabriquées en carton épais. Les formes qu'on peut suggérer pour des enfants de quatre ans sont les suivantes:



- Les parties ombragées représentent des ouvertures ou des trous.

Variantes et/ou suggestions

- On peut dessiner les formes sur un papier que l'enfant tient à côté de lui; les formes de carton sont glissées sous un écran (une serviette, par exemple). L'enfant touche les formes sous l'écran et essaie de les reconnaître sur le dessin à côté de lui.
- Plutôt que de faire contourner des formes en carton, on les dessine sur un papier et l'enfant reproduit ces dessins.
- L'enfant regarde une ou deux formes puis, les cachant sous un écran, essaie de les dessiner de mémoire.

No de l'ACTIVITE: IL-2 TITRE: *"Je fais des lignes"*
TYPE: *Seul* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande à l'enfant de reproduire différents tracés. Pour l'aider, on refait devant lui chaque tracé en pointillé. L'enfant passe par-dessus les pointillés. A chaque tracé, on attire l'attention de l'enfant sur les caractéristiques des lignes et on les nomme: une courbe, une droite, un angle. On peut même lui faire mimer ces tracés avec ses mains, ses bras... en l'aidant au besoin. On peut aussi lui demander à quoi chaque tracé lui fait penser. On a intérêt à ne pas passer trop de temps sur un même tracé.

4 ans

- On remplace les pointillés par un ensemble de points placés en carrés. L'enfant se sert de ces points de repère pour faire chaque tracé. Par exemple:

5 ans

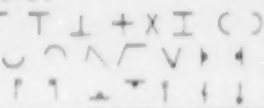
- On demande à l'enfant de reproduire les lignes sans lui donner de points de repère: ni pointillés, ni points.

Quelques objectifs

- Connaître les droites, les courbes, les angles.
- Sensibiliser l'enfant à l'orientation dans l'espace.
- Exercer la motricité fine.
- Améliorer la capacité de dessiner.
- Familiariser l'enfant avec les mots "droite", "courbe" et "angle".

Matériel

- Du papier (des grandes feuilles de préférence) et des crayons de couleur.
- Une grande feuille de papier sur laquelle sont représentés différents tracés; voici des exemples de tracés possible:



Variantes et/ou suggestions

- L'enfant passe directement par-dessus les tracés avec un crayon de couleur.
- On demande au tout-petit de faire les droites en rouge, les courbes en bleu, les angles en vert...
- On demande directement à l'enfant, sans modèle, de tracer une courbe, une droite, deux lignes qui se rencontrent, etc. Pour l'aider, on peut mimer ces différents tracés; par exemple, dire: "Fais-moi une courbe, tu sais une ligne qui est comme ceci (geste du bras en forme de courbe)".

No de l'ACTIVITE: *IL-3* TITRE: *"Je construis ma ferme"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On construit une ferme en essayant d'en placer les éléments de façon à utiliser les mots: près de, loin de, à côté, vis-à-vis, à droite, à gauche, derrière, devant. On décrit aussi des formes et des lignes: courbe, droite, cercle, carré.
- A la fin, on laisse les enfants jouer librement avec le matériel ou on les invite à se fabriquer eux-mêmes une ferme.

3 ans

- On raconte la même histoire mais en faisant entrer moins de détails et en utilisant des relations plus simples: à côté, dessus, dedans, etc.

4 ans

- On ajoute un peu plus de détails qu'avec les enfants de trois ans, en tenant compte des nouvelles relations que les enfants commencent à maîtriser: la gauche et la droite, le près et le loin, l'avant et l'arrière.

Quelques objectifs

- Reconnaître différentes formes et différentes lignes.
- Faire voir comment les objets sont situés dans l'espace les uns par rapport aux autres.
- Familiariser l'enfant avec plusieurs mots relatifs à l'espace: à côté, vis-à-vis, à gauche, à droite, derrière, devant, courbe, droite, cercle.

Matériel

- Différents jouets usuels pouvant servir à construire une ferme: clôtures, maisonnettes, animaux de plastique, etc.
- Une base de pâte à modeler pour servir de terrain à la ferme.
- Des cure-dents.

Variantes et/ou suggestions

- Il est possible de construire un village au lieu d'une ferme. Cela peut aussi être un restaurant, un parc de stationnement, etc.
- On peut illustrer l'histoire par un dessin au lieu de faire une maquette: on dessine les éléments composant la ferme au fur et à mesure qu'on en parle.
- On choisit un seul thème qu'on exploite de toutes sortes de façons; par exemple, le thème "devant": l'arbre est placé devant la maison; l'auto s'arrête devant le garage; etc.

No de l'ACTIVITE: IL-4 TITRE: *"De ma place, je vois..."*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande aux enfants de former un cercle. Un enfant se place au milieu du cercle. Les autres enfants répondent à des questions qu'on pose. Par exemple, on demande qui voit le nez de l'enfant du centre, qui voit son dos, etc. Après un certain nombre de questions, on fait tourner le cercle pour faire essayer un autre point de vue. On pose alors les mêmes questions à nouveau. On fait remarquer aux enfants que ce qu'ils voient dépend de l'endroit où ils sont placés. Les enfants vont au centre du cercle à tour de rôle.

4 ans

- On demande aux enfants de décrire par eux-mêmes, à tour de rôle, tous les détails qu'ils voient sur l'enfant au centre du cercle.

5 ans

- On peut placer sur l'enfant qui est au centre, plusieurs objets disparates; par exemple, un crayon sur l'oreille, une "boîte à lunch" dans la main, des papiers de couleur collés aux vêtements... Les enfants doivent nommer le maximum de détails et préciser s'ils les voient de côté, de face, etc.

Quelques objectifs

- Découvrir que ce que l'on voit est différent selon le point de vue.
- Donner à l'enfant la chance d'affirmer son point de vue devant les autres.
- Développer le schéma corporel.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Plutôt que l'enfant, on place au centre du cercle un objet ou un groupe d'objets. Il faut alors faire en sorte que selon leur position, les enfants ne voient pas tous la même chose.
- On demande à deux enfants (ou plus) de se tenir dos à dos au centre du cercle. Les enfants autour doivent dire qui ils voient.
- On demande à un enfant de se cacher derrière un objet servant d'écran (un portemanteau, par exemple). Tous les enfants doivent trouver une place d'où on voit l'enfant caché et une place d'où on ne le voit pas.

No de l'ACTIVITE: IL-5 TITRE: *"Je dis où ils sont"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre un objet sur une maquette et on demande aux enfants de nommer tous ceux qui sont à côté; puis on choisit un autre objet et on demande de nommer ceux qui sont devant, ainsi de suite. De temps à autre, pour garder l'intérêt des enfants, on varie les questions: par exemple, on demande si tel objet est à côté de tel autre et pourquoi. On s'arrange aussi pour diversifier les règles du jeu: chacun son tour, fermer les yeux et trouver dans sa tête, etc.

5 ans

- On prend des objets très connus, moins nombreux (sept ou huit objets) et on s'en tient à des relations simples: dessus, dedans, autour, etc.

5 ans

- On peut prendre des objets moins connus ou plus abstraits, comme des formes géométriques. Aussi, on peut faire intervenir plus de précision dans les relations de distance (proche - loin) et dans les relations de gauche et de droite ou d'avant et d'arrière. On peut demander de faire attention à deux relations à la fois: qu'est-ce qui est en avant de la maison, mais loin en avant, par exemple.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de se familiariser avec diverses relations spatiales: à côté, dessus, devant, derrière, à gauche, à droite, proche, loin, etc.
- Familiariser l'enfant avec plusieurs mots relatifs à l'espace: devant, derrière, proche, loin, etc.

Matériel

- Une maquette d'un village, comprenant plusieurs éléments comme des maisons, des personnages, des autos, etc., ou, à défaut, une vingtaine d'objets divers disposés de telle façon que toutes sortes de relations spatiales soient représentées: parmi les objets, il y en a qui sont les uns dans les autres, les uns sur les autres, les uns à côté des autres, etc.

Variantes et/ou suggestions

- On peut rassembler les enfants et leur demander: "Qui est à côté de toi? Qui est devant? Qui est derrière?" Etc.
- Au lieu de prendre des objets réels, on pourrait jouer avec un dessin mural que les enfants auraient fait eux-mêmes.
- On peut aller dehors et se servir de l'environnement lointain ou immédiat pour demander aux enfants de situer les objets les uns par rapport aux autres; on peut faire la même chose avec les objets qui sont dans le lieu où l'on se trouve.

No de l'ACTIVITE: *IL-6* TITRE: *"Je cherche mon chemin"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dispose dix chaises à travers la pièce, certaines sont couchées et d'autres sont debout. On décide avec les enfants d'un trajet à faire. Ce trajet peut comprendre dix étapes. On explique une étape à la fois. Chaque enfant passe à tour de rôle. Par exemple:
- Point de départ: je me place debout derrière la chaise no 1.
- Je me rends en face de la chaise no 2.
- Je passe à gauche de la chaise no 2.
- Je passe sous la chaise no 3.
- Je m'assois sur la chaise no 4.
- Je passe entre les chaises no 5 et no 6.
- Je passe loin de la chaise no 7.
- Je passe proche de la chaise no 8.
- Je passe à droite de la chaise no 9.
- Fin: je m'assois par terre à côté de la chaise no 10.

3 ans

- Il faut raccourcir le trajet, placer quatre ou cinq chaises seulement et s'en tenir à des relations simples: sur, sous, à côté, entre, en avant, en arrière.

5 ans

- On peut demander à l'enfant de tenir compte en même temps de deux relations: par exemple, il lui faut passer devant telle chaise, mais loin devant.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de se familiariser avec diverses relations spatiales: devant-derrière, gauche-droite, dessus-dessous, entre, proche-loin, à côté.
- Exercer la motricité globale.
- Familiariser l'enfant avec les mots devant, derrière, gauche, droite, dessus, dessous, entre, proche, loin et à côté.
- Développer la mémoire.

Matériel

- Une pièce assez grande pour y placer dix chaises assez espacées.
- Dix chaises.

Variantes et/ou suggestions

- Le jeu peut se faire à l'extérieur, en utilisant des points de repère naturels.
- Le jeu peut se faire en utilisant les meubles, les portes, les coins... comme points de repère.
- Les enfants placés en ligne peuvent eux-mêmes servir de points de repère.
- Les enfants font le trajet par couples.

No de l'ACTIVITE: *IL-7* TITRE: *"Je construis une clôture"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On explique à l'enfant que deux personnes aimeraient bien séparer leur terrain avec une belle clôture. Ils décident d'en construire une (avec les cure-dents) dans leur cour (faite en pâte à modeler). Mais ils veulent la faire bien droite entre les maisons. On demande à l'enfant de placer les cure-dents. Pour voir si elle est bien droite, on lui suggère de regarder la clôture avec un oeil, en se penchant sur sa construction. On lui suggère de faire cela à plusieurs reprises, pendant la construction, en mettant toujours son oeil à la même place.

4 ans

- On demande de construire une clôture en carré autour de chaque maison.

5 ans

- En plus des clôtures, on demande de construire une piscine rectangulaire, un trottoir droit, etc.

Quelques objectifs

- Construire une ligne droite en sensibilisant l'enfant au fait qu'il faut toujours garder le même point de vue quand on fait ce genre de construction.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- De la pâte à modeler.
- Des petits jouets ou petits cubes pouvant représenter des maisons.
- Des cure-dents.

Variantes et/ou suggestions

- On peut imaginer toutes sortes de circonstances pour construire des droites, mais il faut toujours que ce soit une construction faite avec des éléments séparés, par exemple:
  - une route droite, construite avec des sous ou des jetons;
  - un trottoir droit fait avec des cailloux.

No de l'ACTIVITE: *IL-8* TITRE: *"J'assemble des figures"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne à l'enfant deux formes géométriques semblables mais de couleur différente. On lui demande de nommer la forme. Ensuite, on lui fait découper une des deux formes en plusieurs morceaux. Puis, on lui fait faire toutes sortes de figures en rassemblant de diverses façons les morceaux découpés: à chaque fois, l'enfant essaie de trouver à quoi cela lui fait penser. Après, on lui demande de refaire la forme initiale en s'aidant de la forme non découpée.
- On répète le jeu avec plusieurs formes différentes: carré, rectangle, triangle, losange, ellipse, cercle, trapèze, étoile, etc.

3 ans

- Les formes présentées doivent être très simples: carré, cercle, anneau, demi-lune. On ne les découpe qu'en deux ou trois morceaux. On aide l'enfant à découper et à reconstruire les figures.

4 ans

- Les formes à découper peuvent être plus complexes et plus nombreuses: triangle, rectangle, ellipse, etc. Le nombre de morceaux peut augmenter et l'enfant a moins besoin de support qu'à trois ans.

Quelques objectifs

- Découvrir qu'un tout peut se diviser en morceaux et être recomposé à partir des morceaux.
- Sensibiliser à l'idée d'unités de mesure.
- Exercer la motricité fine.
- Exercer l'imagination et la fonction symbolique.
- Familiariser l'enfant avec les noms de diverses formes géométriques.

Matériel

- Plusieurs paires de formes géométriques en papier. Dans chaque paire, les deux formes identiques sont de couleur différente.
- Des ciseaux.

Variantes et/ou suggestions

- On peut découper des formes avant le début du jeu et demander à l'enfant de les reconstruire à partir des morceaux, avec ou sans modèle.
- Au lieu des formes géométriques, on peut prendre des dessins d'objets connus ou des illustrations prises dans des revues ou des catalogues.
- On peut aussi utiliser différents casse-tête existant sur le marché.

No de l'ACTIVITE: *IL-9* TITRE: *"Je lance tout près du mur"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On place les enfants à quelques mètres d'un mur et on leur demande de lancer chacun un jeton le plus près possible du mur. Celui dont le jeton est le plus proche gagne. Quand tous les enfants ont lancé un jeton, on s'arrête et on prend bien soin de déterminer quel jeton est le plus proche; on fait mesurer les enfants mais uniquement avec leur corps: avec leurs doigts, leurs mains ou leurs bras seulement. On peut recommencer plusieurs fois.

5 ans

- Le jeu se fait comme à quatre ans sauf qu'il est plus difficile de convaincre les enfants de mesurer. Si l'idée de mesurer ne paraît pas intéresser les enfants, on se contente de se questionner, de s'étonner, de chercher le gagnant, quand deux jetons sont à peu près à égale distance. Une sensibilisation, même très lointaine, à l'idée de la mesure est suffisante à cet âge.

5 ans

- On commence à introduire l'idée d'un instrument de mesure; on prend une corde ou un bâton ou n'importe quel objet choisi par les enfants eux-mêmes pour mesurer la distance des jetons jusqu'au mur.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant à l'idée de mesure.
- Exercer la motricité globale.
- Initier l'enfant à des jeux comportant des règles à suivre.

Matériel

- Des jetons de diverses couleurs ayant la grosseur approximative d'une pièce de 25¢.

Variantes et/ou suggestions

- On fait le même jeu, mais à l'extérieur, avec des balles ou des ballons à lancer près de repères naturels.
- On fait sauter les enfants et on compare la longueur des sauts.
- On fait jouer les enfants en équipe: dès qu'un enfant de l'équipe a un jeton gagnant, toute l'équipe gagne.

No de l'ACTIVITE: *IL-10* TITRE: *"Je place les images"*
TYPE: *Seul* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dépose une série de trois images représentant une succession d'événements. Les images sont placées en désordre devant l'enfant et on lui demande de les placer dans le bon ordre. Lorsqu'il a réussi (on peut l'aider), on lui demande d'imaginer ce qui a pu se passer entre chaque image.
- Il est important que tout au cours du jeu on guide l'enfant sans pour autant lui dire tout ce qu'il faut faire. On peut aussi jouer avec lui: il place une première série d'images; on en place une seconde; il en place une troisième, etc.
- La difficulté de l'activité tient à deux choses: le nombre d'illustrations à mettre en ordre; le nombre et l'évidence des détails indiquant l'écoulement du temps.

3 ans

- L'enfant n'a que deux images à mettre en ordre et les indices sont assez faciles. Par exemple, un fauteuil neuf et un fauteuil usé, un enfant et un adulte, un arbuste et un grand arbre, etc.

5 ans

- On utilise quatre ou cinq images. Les indices d'écoulement du temps sont plus difficiles à voir: par exemple, matin, midi et soir; début, milieu et fin d'un jeu, etc.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à remarquer l'ordre d'apparition des événements dans le temps.
- Améliorer le raisonnement et la capacité de faire des séries.
- Exercer l'imagination et donner la chance d'organiser des récits.
- Développer la mémoire.

Matériel

- Plusieurs séries de trois images représentant une succession d'événements. A titre d'exemple:
  - sur une image, on voit une table pleine de nourriture;
  - sur une autre image, on voit une personne qui mange;
  - sur une autre image; on voit quelqu'un desservir la table.

Variantes et/ou suggestions

- Au cours d'une promenade, on attire l'attention de l'enfant sur toutes sortes d'événements dans le temps: quel piéton a traversé la rue en premier? Qui est entré au restaurant en dernier, etc.
- On montre une seule image à l'enfant et on lui demande de dire ce qui s'est passé juste avant et ce qui se passera juste après.
- On demande à l'enfant de raconter dans l'ordre toutes ses activités de la veille.

No de l'ACTIVITE: *IL-11* TITRE: *"Où sont-elles passées?"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On construit une sorte de piste comprenant différents obstacles ou points de repère: un verre, un bloc, une tasse, etc. On fait faire un trajet à deux petites autos: la première va au bloc, puis au verre puis fait le tour de la tasse; la seconde fait juste le tour du bloc. On demande ensuite à l'enfant de refaire les deux trajets. C'est ensuite au tour de l'enfant d'imaginer un trajet que l'adulte doit reproduire. Et ainsi de suite.

3 ans

- Les trajets doivent être très simples et les points de repère peu nombreux. Il n'y a qu'une auto qui se déplace. Elle va, par exemple, jusqu'à la tasse et de là jusqu'au bloc.

4 ans

- Le trajet peut être plus compliqué mais il ne devrait impliquer toujours qu'une seule auto. Par exemple, elle va de la tasse au bloc; puis du bloc au verre qu'elle contourne pour revenir à la tasse.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à remarquer le détail des mouvements.
- Développer la mémoire et le sens de l'observation.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Quelques petites autos miniatures différentes.
- Quelques objets courants pouvant servir de points de repère: des verres, des tasses, des blocs, etc.

Variantes et/ou suggestions

- On peut remplacer les autos par des billes de couleur qui se déplacent sur des chemins tracés sur un papier.
- On peut aussi faire en sorte que deux ou trois autos se suivent mais en changeant de position: de temps en temps la dernière passe en avant ou va au milieu, etc.
- On peut demander à l'enfant de reconstituer un mouvement qu'on a fait pendant qu'il avait les yeux fermés, et cela en utilisant certains indices: les bruits entendus, par exemple.

No de l'ACTIVITE: IL-12 TITRE "Le lièvre et la tortue"
TYPE: Groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont deux par deux et font une course; un enfant se déplace comme la tortue, à quatre pattes. L'autre court debout comme le lièvre. On cherche des façons pour que les deux arrivent au but en même temps: la tortue part plus rapprochée du but, le lièvre part après.
- Puis on change de stratégie avec un autre couple: cette fois, le lièvre part après la tortue, ainsi de suite.
- A chaque course, le groupe est appelé à commenter ce qui s'est passé, à dire tout ce qu'il remarque, à prévoir ce qui va se passer à la prochaine course. On attire l'attention sur le temps écoulé, la distance parcourue, les moments d'arrivée et de départ.

5 ans

- On se contente de faire courir les enfants vite ou lentement, à quatre pattes ou debout, en insistant à chaque fois sur le mot "vite" ou sur le mot "lent".

4 ans

- Tour à tour, les enfants ont à courir, marcher, ramper vite ou lentement jusqu'à un but fixé. Tout le groupe tape dans les mains ou retient son souffle pendant le déplacement de l'enfant. On remarque combien le temps est long quand on va lentement et combien il est court quand on va vite.

Quelques objectifs

- Sensibiliser les enfants aux différents indices de vitesse.
- Exercer la motricité globale.

Matériel

- Un local assez grand.

Variantes et/ou suggestions

- On fixe une durée, par exemple, le temps qu'il faut pour frapper cinq fois dans les mains. On regarde la distance parcourue par les enfants (le lièvre et la tortue) pendant cette durée.
- On demande aux enfants de faire bouger des objets plus ou moins vite: faire rouler des billes ou des ballons, tirer des objets avec des cordes, etc.
- Les enfants font divers mouvements, comme tourner la tête, bouger les bras, etc.

No de l'ACTIVITE: *IL-13* TITRE: *"J'arrange mon tas de riz"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant a un verre de riz devant lui. Chacun fait un dessin avec son riz puis explique aux autres ce qu'il a fait. On compare les quantités de riz. On remet ensuite le riz dans les verres et on fait constater l'équivalence initiale des quantités.
- On refait d'autres dessins.

3 ans

- On met un tas de riz devant chaque enfant. On invite tous les enfants à faire comme soi: on étire le tas pour l'allonger; puis on refait un tas, comme une montagne; puis on l'écrase pour faire une tarte, etc.

5 ans

- On peut insister davantage sur l'égalité initiale des tas de riz. Aussi, avant de remettre le riz dans le verre, à la fin, on fait prévoir par tout le monde ce qui va se passer; en remettant le riz dans le verre, on attire l'attention sur le fait que rien n'est changé.

Quelques objectifs

- Réaliser qu'une même quantité peut prendre différentes formes.
- Exercer la motricité fine.
- Stimuler la créativité et l'imagination.
- Favoriser l'expression de soi.

Matériel

- Du riz.
- Un petit verre d'environ 125 ml pour chacun des enfants.

Variantes et/ou suggestions

- On peut remplacer le riz par toutes sortes de matériaux semblables: du sable, des confettis, etc. On peut profiter d'une promenade à l'extérieur pour prendre de la terre ou de la neige.
- On peut demander aux enfants, tous ensemble, de faire avec du riz une ligne très très longue, un rond très très grand, etc. On ne donne pas de modèle et on fait remarquer les différences dans les productions des enfants.

No de l'ACTIVITE: *IL-14* TITRE: *"Je fais des perles de pâte"*
TYPE: *Seul* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne à l'enfant une boulette de pâte à modeler et on lui dit de la séparer en tout petits morceaux et d'essayer de les arrondir. Puis il met les petits morceaux dans un verre et met un élastique pour montrer jusqu'à quelle hauteur la pâte à modeler va. Il vide ce verre dans différents autres verres et à chaque fois, il met un élastique, pour marquer la hauteur. A la fin, on compare avec lui les différentes hauteurs marquées par les élastiques et on refait la boulette de pâte à modeler.

3 ans

- Mieux vaut avec les tout-petits donner de vraies perles et les laisser s'amuser librement à les mettre dans des verres de différentes formes.

4 ans

- On peut faire le jeu avec la pâte à modeler, mais il serait trop difficile de marquer les hauteurs avec les élastiques. Mieux vaut laisser les jeunes transvider librement la pâte d'un contenant à l'autre.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant au fait qu'une quantité est composée d'un ensemble de petites unités.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Une boulette de pâte à modeler.
- Des verres de différentes grandeurs et de différentes largeurs.
- Des élastiques.

Variantes et/ou suggestions

- On peut profiter de l'heure du bain ou d'une baignade pour laisser les enfants emplir et vider des contenants de toutes formes.
- On peut laisser l'enfant s'amuser à séparer et à rassembler une boulette de pâte dans le contexte d'un jeu: par exemple, faire comme s'il servait des pommes de terre ou des morceaux de gâteau au restaurant.
- On peut remplacer la pâte par des petites gommettes bleues représentant de l'eau; l'enfant les colle, décolle et recolle sur un tableau ou sur une feuille où sont dessinés des verres de différentes dimensions.

7. LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF, SOCIAL ET MORAL

Le développement affectif, social et moral de l'enfant est influencé par les multiples expériences individuelles et interpersonnelles de sa vie quotidienne. A travers ses contacts, il doit apprendre à exprimer les émotions qui lui sont personnelles, à mieux percevoir les situations et à s'y adapter de façon toujours plus consciente. Au niveau interindividuel, il doit apprendre à tenir compte des autres, à mieux connaître les relations qui l'unissent à eux et à s'adapter à son milieu social.

Il faut donc distinguer, d'une part, l'expression, la conscience et l'ajustement que chaque enfant doit vivre pour lui-même et, d'autre part, l'interaction, la connaissance et l'adaptation qu'il doit développer face aux autres.

7.1 L'EXPRESSION

L'enfant de trois à cinq ans a tendance à exprimer naturellement et spontanément ses besoins et ses émotions par des mimiques, par des gestes, par des cris... Bien plus, la forme même de l'expression qu'il utilise a souvent un lien étroit avec ce qu'elle exprime: les pleurs et les grimaces sont liés à la douleur et au dégoût, tout autant que le sourire et certains soupirs le sont pour le contentement et la satisfaction. Il n'y a pas seulement les besoins et les émotions qui s'expriment physiquement, il y a aussi les habiletés. Etre créatif, en effet, c'est faire des choses "à sa façon", s'exprimer.

Bien que l'enfant ait spontanément tendance à s'exprimer, les différentes formes de contrôle qui sont pratiquées sur lui peuvent avoir contribué à comprimer certaines manifestations de sa vie affective. Il est donc important de sauvegarder, voire d'encourager l'enfant à exprimer le plus nettement possible ce qu'il ressent, sans qu'il se sente coupable de le faire.

Les deux activités qui sont proposées ont toutes deux pour objectif de permettre à l'enfant de manifester sa capacité naturelle de ressentir des émotions et de les exprimer. La première de ces activités (AS-1) vise à favoriser l'expression de sentiments ou d'émotions déclenchés par diverses expériences sensorielles et la seconde activité (AS-2) vise à amener l'enfant à exprimer ses besoins.

7.2 LA CONSCIENCE

L'enfant ne fait pas qu'exprimer ses besoins ou ses émotions, il peut aussi se les représenter. Il est capable d'imaginer son corps, de comprendre le sens de ses comportements, de ses besoins, de ses désirs et de déceler ses habiletés et ses faiblesses. Il acquiert ainsi une grande connaissance de lui-même et une image plus claire de ce qu'il est dans son vécu. En étant plus conscient de son activité physique et psychologique, l'enfant aura plus de chances de trouver les moyens nécessaires pour se satisfaire.

L'enfant de trois à cinq ans parvient assez facilement à formuler ses désirs et ses pensées surtout s'il est placé dans un contexte magique (par exemple, quand il demande ce qu'il veut au Père Noël ou qu'il parle à son jouet). Bien qu'il soit relativmeent ouvert à sa vie intérieure, il connaît cependant mal ses limites et il se sent parfois tout-puissant. Ce n'est que progressivement, en mettant ses capacités à l'épreuve, qu'il arrive à bien se découvrir.

Trois activités ont été prévues pour permettre à l'enfant de vivre de telles expériences. L'activité AS-3 amène l'enfant à prendre conscience de lui-même et de ses particularités en se décrivant dans le cadre d'une histoire dont il est le héros. L'activité AS-4 favorise la prise de conscience par l'enfant de ses propres besoins et émotions grâce à une approche humoristique du contraire. L'activité AS-5 permet, elle aussi, à l'enfant de prendre conscience de son état affectif, cette fois à travers diverses situations bien connues dans la vie quotidienne.

7.3 L'AJUSTEMENT

L'ajustement réfère à la capacité d'avoir le comportement qui convient dans une situation donnée: avoir peur devant un danger, se couvrir quand on a froid, pleurer quand on a de la peine, ne pas avoir peur des fantômes... Tout cela implique une adaptation personnelle au vécu. L'ajustement, c'est aussi la maîtrise de soi, la capacité de tolérer certaines frustrations et finalement l'acceptation de soi et de ses limites.

A partir de trois ans, mais surtout vers quatre ou cinq ans, l'enfant commence à acquérir ce contrôle de lui-même, ce qui l'aide à faire face à davantage de situations. Cela provient surtout de ses expériences psychomotrices qui lui procurent un grand sentiment de confiance en lui. Les progrès réalisés au niveau intellectuel l'aident aussi; il comprend mieux les éléments de la réalité, ce qui lui permet de mieux contrôler certaines émotions (par exemple, dans le cas des fantômes). Il lui reste à diminuer les exigences qu'il a envers lui-même, à accepter ses faiblesses et ses sentiments et à reconnaître ses habiletés. Cela se fera de mieux en mieux avec le temps.

Deux activités ont été prévues au chapitre de l'ajustement. L'activité AS-6 amène l'enfant à exprimer les sentiments et les émotions qui sont normalement associés à diverses situations, tandis que l'activité AS-7 vise à faire découvrir à l'enfant les sentiments et les émotions qui sont le plus naturellement associés à diverses situations tirées d'histoires très connues des enfants.

7.4 L'INTERACTION

Deux individus placés en présence l'un de l'autre entrent tout naturellement en interaction par des comportements verbaux ou non verbaux. Qu'il s'agisse d'un adulte ou d'autres enfants, de tels échanges permet-

tent à l'enfant de s'affirmer, d'exprimer ses besoins, ses émotions, ses habiletés... et de s'ouvrir à l'existence des autres.

Entre trois et cinq ans, l'enfant manifeste de plus en plus d'intérêt pour les relations avec les pairs. Il rencontre là de nombreuses occasions de s'affirmer, par exemple, lorsqu'il veut obtenir un objet convoité ou lorsqu'il a besoin d'attirer l'attention. A cet âge, il développe aussi plus d'habiletés à communiquer: ses moyens d'expression (attitudes, gestes, compliments...) sont plus nombreux et plus complexes. En même temps qu'il devient plus habile pour s'exprimer, il devient plus sensible et plus réceptif à l'expression des autres, aux réactions qu'il provoque par le geste et la parole.

Deux activités sont prévues pour favoriser les interactions, les échanges entre plusieurs individus. L'activité AS-8 incite les enfants à interagir surtout verbalement, "en faisant semb'ant" de parler au téléphone. L'activité AS-9 favorise les interactions non verbales, au moyen d'une danse. Ces activités ont principalement pour but de favoriser des prises de contact initial, d'amener l'enfant à se décentrer de lui-même, à être réceptif aux autres et à aller vers eux.

7.5 LA CONNAISSANCE

L'évolution de l'enfant lui permet d'acquérir de nouvelles habiletés, de nouvelles connaissances, dans et par ses expériences interpersonnelles. Conscient de son vécu intérieur, il découvre de nouvelles façons de communiquer. Il dit aux autres ce qu'il pense, ce qu'il veut ou ce qu'il ressent. Il reconnaît qu'il est différent des autres et que les autres sont différents de lui, mais en même temps il découvre que les sentiments, par exemple, sont universels. Il cherche de plus en plus à comprendre ce que les autres veulent lui communiquer, les rôles qui existent, les règles et les valeurs qui lui sont transmises et qui sont en usage.

Entre trois et cinq ans, l'enfant découvre qu'il a sa propre identité, qu'il a un nom, une famille... qu'il est unique. Il découvre aussi qu'il existe d'autres individus qui ont leur identité, leur nom, leur famille... qui sont uniques. Ces découvertes permettent la naissance des premières sympathies, des premières idoles, des premiers groupes d'amis. Ce sont là de véritables expériences sociales et c'est grâce à elles que l'enfant commence à comprendre que son comportement peut affecter celui des autres, tout comme le comportement des autres l'affecte.

Les activités qui sont prévues à ce chapitre veulent amener l'enfant à prendre conscience de l'existence des autres et de leurs particularités (AS-10) et aussi lui permettre de réaliser que plusieurs choses le rendent unique parmi les autres (AS-11). Une troisième activité vise à exercer l'habileté à interpréter les expressions faciales et corporelles (AS-12). En effet, les valeurs morales et sociales étant souvent transmises par les mimiques et les gestes, il importe que l'enfant arrive à comprendre tôt ou tard le sens de ceux-ci.

7.6 L'ADAPTATION

L'action de soi sur le monde et l'action du monde sur soi, amènent l'enfant à faire une différence de plus en plus nette entre soi et les autres et à acquérir une meilleure conscience de soi et une meilleure conscience des autres.

Tout en ayant une meilleure compréhension des interactions sociales, l'enfant doit aussi apprendre à adapter ses comportements sur la base du respect de l'un et de l'autre. Il apprend à collaborer, à acquérir des conduites basées sur le respect mutuel, à se comporter de façon altruiste, à avoir le sens des responsabilités, à devenir de plus en plus autonome et à se développer une personnalité unique. Etre adapté, c'est aussi être capable de trouver un juste équilibre entre ce que l'on est et ce que les autres sont. En développant ses compétences sociales, l'enfant développe

aussi le sentiment d'être adéquat dans ses relations sociales et la capacité de faire face à toutes sortes de situations.

Entre trois et cinq ans, l'enfant a encore beaucoup de difficulté à s'adapter à son environnement social. Il est impulsif et il commence seulement à pouvoir réfléchir. Il lui est donc difficile de contrôler ses comportements et de canaliser positivement l'expression de certains sentiments (aussi bien la colère et l'agressivité que la rivalité). Cependant, le nombre de comportements adaptés augmente sensiblement durant cette période. Sans bien comprendre le bien fondé des règles morales ou sociales qui lui sont transmises et en agissant le plus souvent par obéissance ou par imitation, l'enfant de trois à cinq ans apprend néanmoins à s'y conformer et à les pratiquer. A cet âge, il apprend surtout à attendre son tour, à partager, à aider, à réconforter ou à réaliser intentionnellement de petites gentillesses. Il cherche à se rendre utile et aussi à reconnaître et recevoir les gentillesses des autres à son égard.

Trois activités sont prévues pour aider l'enfant à s'adapter à son environnement social. L'activité AS-13 incite l'enfant à réaliser un comportement altruiste et à découvrir l'effet de ce comportement sur l'autre et l'effet du comportement altruiste d'un autre sur lui-même. L'activité AS-14 veut sensibiliser l'enfant aux valeurs morales et l'inciter à exprimer son point de vue moral propre. On veut aussi initier l'enfant au partage de jouets dans une situation de jeu (AS-15).

LA GRILLE DES ACTIVITES

Le développement affectif, social et moral

DIMENSIONS PRINCIPALES	ACTIVITES CORRESPONDANTES	
	Numéro	Titre
expression	AS-1	Je trouve ça bon
	AS-2	Moi, je veux...
conscience	AS-3	C'est mon histoire
	AS-4	Je le fais, je ne le fais pas
	AS-5	J'aime ça, je n'aime pas ça
ajustement	AS-6	Je trouve la fin
	AS-7	L'histoire qui ne va pas
interactions	AS-8	Le drôle de téléphone
	AS-9	Je danse
connaissances	AS-10	Si j'étais...
	AS-11	C'est bien moi
	AS-12	Je sais ce que ça veut dire
adaptation	AS-13	Je fais un cadeau
	AS-14	C'est bien ou c'est mal?
	AS-15	Je joue avec toi

No de l'ACTIVITE: AS-1 TITRE: "Je trouve ça bon"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dit à l'enfant de se fermer les yeux parce qu'on veut lui faire goûter différents morceaux de fruits. Tout ce qu'il a à faire, c'est de dire s'il aime cela ou non. Quand on lui donne un fruit qu'il aime peu, qui le fait grimacer, on l'amène à exprimer ce sentiment le plus adéquatement possible: faire des grimaces, mettre ses mains devant la bouche et ainsi de suite. Quand on lui donne un fruit qu'il aime beaucoup, on l'incite aussi à exprimer ce qu'il ressent: sourire, s'exclamer, se frotter le ventre, ouvrir grand les yeux et ainsi de suite, sans pour autant encourager l'enfant à exagérer l'expression de ses sentiments.
- Il faut bien connaître l'enfant avec qui l'on joue.
- On peut attendre les occasions où spontanément l'enfant manifeste ses sentiments et émotions pour les lui faire exprimer aussi ouvertement que possible: on profite du repas, des collations, des ballades, etc.

4 ans

- Le jeu se fait comme à trois ans, mais on peut s'attendre à ce que l'enfant ait des moyens plus variés d'exprimer ce qu'il aime et n'aime pas: mimiques plus nombreuses, gestes plus précis, etc.

5 ans

- Le jeu se fait encore de la même façon. On laisse cependant à l'enfant plus d'initiative.

Quelques objectifs

- Favoriser l'expression des sentiments et des émotions.
- Favoriser le développement sensoriel.

Matériel

- Des morceaux de fruits divers, dont certains peu aimés de l'enfant (citron, par exemple) et d'autres qui lui plaisent beaucoup (orange, par exemple).

Variantes et/ou suggestions

- On peut varier beaucoup la situation en faisant intervenir d'autres sentiments ou émotions positives: le plaisir de se faire chatouiller, la joie de recevoir un cadeau, etc.
- On fait intervenir des émotions ou des sentiments moins agréables (la peur, la colère, etc.) en essayant évidemment de ne pas faire vivre à l'enfant des situations vraiment désagréables.

No de l'ACTIVITE: AS-2 TITRE: "Moi, je veux..."
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne du papier à chaque enfant, mais on garde devant soi tous les crayons de couleur. Les enfants, au fur et à mesure qu'ils en ont besoin, doivent venir demander les crayons. Pour qu'on leur donne un crayon, il faut qu'ils disent: "Moi, je veux le... rouge, vert..." On les incite à revenir souvent. L'enfant peut aussi demander une autre feuille.
- On profite de toutes les occasions se présentant dans l'activité quotidienne de l'enfant pour lui faire exprimer ses besoins, désirs ou souhaits particuliers.

4 ans

- Le jeu se passe comme à trois ans mais on peut d'avance s'assurer que l'enfant exprimera des besoins personnels en lui disant de mettre les couleurs qui lui tentent, pour que son dessin soit bien personnel.

5 ans

- On dit à l'enfant de trouver lui-même quelque chose qu'il aimerait posséder et de le représenter.

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à exprimer ses besoins.
- Exercer la motricité fine.
- Favoriser le développement du langage.

Matériel

- Des feuilles.
- Un jeu de crayons de couleur.

Variantes et/ou suggestions

- On transforme le jeu en un jeu de "Moi, je pense..." Devant les autres, chaque enfant vient à tour de rôle montrer parmi un assortiment d'objets celui qu'il trouve le plus beau, le plus drôle, etc. Il commence toutes ses phrases par "Moi, je pense..."
- On peut imaginer une diversité de jeux où l'enfant exprime verbalement ses besoins. Il peut s'agir, par exemple, d'un jeu de restaurant où l'enfant, ayant à choisir parmi un certain nombre de mets dessinés, dit ce qu'il désire en commençant toutes ses phrases par "Moi, je veux..."

No de l'ACTIVITE: AS-3 TITRE: *"C'est mon histoire"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On invente avec l'enfant une histoire dont il est le héros. On choisit pour thème de l'histoire, un événement arrivé récemment dans la vie de l'enfant: par exemple, l'intrigue du jouet perdu. On profite de l'histoire pour qu'il se décrive lui-même, pour qu'il identifie ses préférences, pour le faire parler de ses craintes, besoins et désirs vis-à-vis divers objets ou diverses personnes.
- On insiste sur l'intrigue elle-même, sur ce qui a pu arriver pour qu'un jouet disparaisse, sur les effets de cette disparition sur le héros de l'histoire. Etc.
- Au besoin, pour concrétiser le tout, on peut accompagner l'histoire de dessins ou encore faire intervenir des poupées ou des personnages miniaturisés.

3 ans

- On s'en tient à des histoires très simples, faisant intervenir peu de personnages. Par exemple, ce sera l'histoire du petit enfant qui a laissé tomber sa crème glacée, qui a fait une chute, etc.

5 ans

- L'enfant est beaucoup plus actif dans l'élaboration de l'histoire. On le laisse imaginer librement toutes sortes de complications à l'intrigue principale mais en profitant toujours de l'occasion pour le faire parler de lui-même.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à prendre conscience de lui-même et de ses particularités.
- Favoriser le développement du langage et de la fonction symbolique.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On s'inspire d'une histoire déjà toute faite et illustrée dans un livre. On choisit une histoire faisant intervenir des enfants. On questionne l'enfant sur ce qu'il ferait dans la même situation.
- On fait reproduire par l'enfant une situation récente en lui faisant mimer les gestes mais aussi les besoins, les émotions et les désirs qui caractérisaient cette situation. Par exemple, on fait revivre à l'enfant une situation où il a reçu un cadeau.
- On demande à l'enfant de dire à quoi il pense quand il regarde une image, une émission de télévision, un livre, etc.

No de l'ACTIVITE: AS-4 TITRE: "Je le fais, je ne le fais pas"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'activité consiste à faire prendre conscience à l'enfant de ce qu'il ressent vraiment en l'amenant à réaliser ce qu'il ne ressent pas.
- On fait mimer à l'enfant la façon dont il exprimerait certains besoins ou certaines émotions en différentes situations: s'il se trouvait seul dans le noir, s'il recevait un cadeau... On commence par lui demander de mimer quelque chose qu'il ne ferait pas puis on lui demande de mimer ce qu'il ferait.

3 ans

- Le jeu se passe comme à cinq ans mais on s'en tient à des situations très simples (avoir faim, par exemple), très récentes et faisant intervenir des sentiments, besoins ou émotions souvent ressenties: le plaisir, la tristesse, la peur, etc.

4 ans

- Le jeu se passe comme à cinq ans mais on donne plus de support à l'enfant au moment où il essaie de mimer l'expression des besoins ou des émotions.

Quelques objectifs

- Favoriser la prise de conscience par l'enfant de ses propres besoins et émotions.
- Favoriser le développement de la fonction symbolique.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On donne à l'enfant une image représentant un assortiment d'objets: des jouets, des choses à manger... On lui demande de montrer d'abord les choses qu'il ne voudrait pas puis celles qu'il voudrait posséder, toucher, sentir, manger, etc.
- On engage une conversation libre avec l'enfant: on le fait parler de ce qui le rend content, de ce qui le rend triste, de ce qui le fâche.
- On présente à l'enfant des dessins représentant un visage content, un visage triste, un visage fâché, etc.; on demande à l'enfant d'associer ces visages à différentes situations.

No de l'ACTIVITE: AS-5 TITRE: *"J'aime ça, je n'aime pas ça"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On présente à l'enfant une série de situations susceptibles de déclencher, chez lui, une réaction agréable. A chaque fois, on lui demande: "Est-ce que tu aimes cela quand...?" Une bonne connaissance de l'enfant aide à trouver les situations qu'il aime particulièrement et qui lui sont plutôt personnelles.

4 ans

On introduit dans la série de questions quelques situations évidemment susceptibles d'entraîner une réaction plutôt désagréable.

5 ans

- On introduit plusieurs questions susceptibles d'entraîner des réactions désagréables, mais on évite autant que possible celles qui pourraient déclencher des sentiments contraires (ambivalence).

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à prendre conscience de l'état affectif déclenché par certaines situations.
- Exercer la compréhension verbale.
- Développer la mémoire.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Le jeu reste le même, mais les deux participants interagissent en faisant parler chacun une marionnette.
- On profite d'une situation et on parle avec l'enfant sur ce qu'il vit dans cette situation.
- On demande à l'enfant de se souvenir d'une chose qu'il a aimée (ou pas aimée) et de raconter l'événement qui y est associé.

No de l'ACTIVITE: AS-6 TITRE: *"Je trouve la fin"*
TYPE: *Seul* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre des illustrations à l'enfant, une à la fois. A chaque illustration, on lui demande d'imaginer ce qui va se passer après, ce qu'il ferait. On insiste sur les sentiments et les émotions vécues dans la situation représentée. On peut inviter l'enfant à mimer ou à exprimer lui-même ces émotions. On l'aide à trouver les sentiments ou les émotions vraiment appropriés à la situation: par exemple, la satisfaction d'un enfant qui termine son dessin, la déception relative de l'enfant qui échappe sa crème glacée, etc.
- On profite de toutes les occasions se présentant quotidiennement pour amener l'enfant à exprimer les sentiments qui correspondent autant que possible aux événements qui se produisent.

3 ans

- On se contente de présenter à l'enfant quelques situations simples représentant des événements agréables (une baignade) ou moins agréables (un jouet brisé). On lui donne le dessin d'un visage "content" et le dessin d'un visage "mécontent".

4 ans

- Le jeu se passe comme à trois ans; cependant, les visages peuvent commencer à représenter d'autres émotions: colère, peur...

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à découvrir et à exprimer les sentiments et les émotions que provoquent diverses situations.
- Développer la fonction symbolique.

Matériel

- Des dessins ou illustrations d'enfants se trouvant dans toutes sortes de situations familières: un enfant qui se trouve dans un magasin, qui échappe sa boule de crème glacée, qui complète un dessin, qui met de l'ordre dans sa chambre, etc.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de présenter une illustration au point de départ, l'adulte mime une situation simple (en utilisant des objets appropriés) et l'enfant doit trouver ce qui va se passer après.
- On fait le même jeu mais à l'envers. On présente toutes sortes d'émotions (joie, tristesse, peur...) et l'enfant doit découvrir les causes possibles de ces émotions.

No de l'ACTIVITE: AS-7 TITRE: *"L'histoire qui ne va pas"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On choisit une histoire bien connue de l'enfant, par exemple, "Le petit chaperon rouge". On la raconte une première fois à l'enfant sans rien changer à l'histoire habituelle. Puis on lui dit qu'on va recommencer mais en changeant quelques petites choses. On lui dit d'essayer de trouver ce qui ne va pas.
- Ce qu'on change dans l'histoire, ce sont les besoins, émotions et sentiments des personnages; par exemple, le petit chaperon rouge s'ennuie en marchant dans le bois; quand il voit une belle fleur, il pleure; la grand-maman rit quant elle voit le loup; le loup aime la grand-maman, etc.

3 ans

- On raconte l'histoire comme à quatre ans, mais au lieu de laisser l'enfant découvrir ce qui ne va pas dans les émotions, on lui présente tout de suite un choix: par exemple, on demande si ce petit chaperon rouge chante parce qu'il est content ou parce qu'il est triste.

5 ans

- En plus de demander à l'enfant de dire ce qui ne va pas dans l'histoire, on lui demande d'expliquer pourquoi: par exemple, pourquoi est-ce qu'on ne pleure pas quand on voit une belle fleur...

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à découvrir les sentiments ou les émotions que provoquent diverses situations.
- Développer la fonction symbolique.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On donne à l'enfant quelques dessins de visages illustrant les principales émotions se trouvant dans l'histoire: joie, peur, etc. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, l'enfant doit choisir et montrer les dessins appropriés.
- On s'entend avec l'enfant pour que certaines couleurs représentent certaines émotions: le rouge représente la colère; le bleu, la peur; le vert, la joie; etc. Dans un livre d'images représentant une histoire connue, l'enfant colle des gommettes des bonnes couleurs aux bonnes places.
- On colle d'avance des gommettes de couleur dans le livre d'histoire mais en y faisant volontairement plusieurs erreurs.

No de l'ACTIVITE: AS-8 TITRE: *"Le drôle de téléphone"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On explique aux enfants qu'ils peuvent se parler au téléphone. Ils peuvent dire tout ce qu'ils veulent à qui ils veulent, mais seulement au téléphone. Pour que deux enfants puissent se parler au téléphone, chacun tient son bout de corde. On invite les enfants à changer souvent de partenaire.

3 ans

- C'est l'adulte qui sert de standardiste; c'est lui qui met deux enfants en contact en leur donnant chacun un bout d'une corde. Il s'arrange pour changer les partenaires aussi souvent que possible.

5 ans

- On donne aux enfants un sujet de conversation, une histoire à raconter, un mot de passe à dire. Ils doivent parler au plus grand nombre d'enfants possible.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant à ses nombreuses interactions avec les autres enfants.
- Favoriser le développement du langage et de la fonction symbolique.

Matériel

- Des bouts de corde (autant de bouts qu'il y a d'enfants); il serait préférable que les cordes soient assez grosses, mais flexibles et assez longues (deux mètres environ).

Variantes et/ou suggestions

- On dépose quelques grandes boîtes de carton sur le sol. On découpe des fenêtres dans ces boîtes. Des enfants se placent à tour de rôle dans les boîtes. Les autres enfants, ceux qui ne sont pas dans les boîtes, vont tour à tour transmettre un message aux enfants dans les boîtes; pour cela, il faut frapper et l'enfant dans la boîte se montre à une fenêtre pour écouter le message.

No de l'ACTIVITE: AS-9 TITRE: *"Je danse"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fait jouer un morceau de musique. Les enfants dansent deux par deux au rythme de la musique. Quand le meneur frappe dans ses mains, les enfants changent de partenaire.

4 ans

- Au départ, les enfants reçoivent des cartes vertes ou des cartes rouges qu'on épingle à leurs vêtements. Quand ils cherchent un partenaire pour la danse, ils doivent toujours choisir quelqu'un qui a une carte d'une couleur différente de la leur.

5 ans

- Les enfants ont des fonctions précises: la moitié des enfants, ceux qui ont une carte verte, invitent à danser ceux qui ont une carte rouge et vice versa.

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à interagir avec d'autres enfants.
- Développer le sens du rythme et le goût pour la musique.

Matériel

- Quelques disques de pièces musicales jouées sur des rythmes simples.
- Un tourne-disque.

Variantes et/ou suggestions

- On installe les enfants autour d'un même ensemble de jouets, à la disposition de tous (des blocs de construction, par exemple). De temps à autre, on demande aux enfants de changer de jouets les uns avec les autres.
- On joue à l'équipage d'un bateau en mer par mauvais temps. Un seul enfant manque de tomber à la mer quand le bateau se met à pencher (on mime la situation). Quelques enfants vont le retenir. Puis le bateau se met à pencher de l'autre côté, etc.

No de l'ACTIVITE: AS-10 TITRE: "Si j'étais..."
TYPE: Groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants viennent deux à deux devant les autres. Le premier enfant essaie de faire comme s'il était le second et dit: "Si j'étais lui (ou elle), je m'appellerais..., je demeurerais sur la rue..., j'aurais un chandail..., j'aurais les cheveux..., etc." On encourage l'enfant à dire le plus de choses possible et au besoin on l'aide par des questions. Puis c'est au tour du second enfant de faire pareil. On recommence ensuite avec un nouveau couple d'enfants.

3 ans

- Le jeu se passe comme à quatre ans sauf qu'on s'en tient à quelques caractéristiques globales: le nom, les cheveux, etc.

5 ans

- Le jeu se passe comme à quatre ans mais on introduit davantage de détails: par exemple, le premier enfant demande au second de dire quelque chose qu'il aime beaucoup, puis il dit: "Si j'étais lui (ou elle) j'aimerais... (ce qu'il vient de dire)".

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à prendre conscience de l'existence des autres et de leurs particularités.
- Favoriser le développement de l'expression verbale.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Le jeu peut impliquer des personnes absentes: chaque enfant, par exemple, fait une phrase qui commence par "Si j'étais une femme, j'aimerais..." ou bien par "Si j'étais un facteur, je n'aimerais pas..."
- Le jeu se passe comme à cinq ans sauf que l'enfant essaie d'abord de deviner le goût ou le désir de l'autre, puis vérifie si sa réponse correspond effectivement au goût ou au désir de l'autre. On lui demande à lui aussi si sa réponse correspond à ses propres goûts et désirs.
- Le jeu se passe comme à quatre ans mais on demande au second de commenter l'exactitude des réponses du premier.

No de l'ACTIVITE: AS-11 TITRE: "C'est bien moi"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fait avec l'enfant un jeu de devinettes comportant plusieurs questions sur les caractéristiques de son corps, le lieu où il habite... Tout cela l'amène à découvrir que personne n'est tout à fait comme lui.
- Puis on demande à l'enfant de nommer quelque chose qui lui est très personnel, qu'il est le seul à avoir, à aimer, à désirer... On lui demande de le représenter par un dessin. Au besoin, on l'aide à le dessiner. Puis on place cette production dans un album que l'enfant conservera. On pourra compléter cet album petit à petit, au hasard des circonstances, en y plaçant seulement des choses très personnelles à l'enfant (voir activité CM-11).

3 ans

- On demande seulement à l'enfant de dire ce qu'il aime le plus de lui-même: son nez, ses yeux, ses cheveux. On choisit quelques photos de l'enfant, celles qu'il préfère, et on les colle dans son album personnel.

5 ans

- Le jeu de devinettes se fait comme à quatre ans; cependant, on n'insiste pas seulement sur les particularités physiques de l'enfant ou sur son lieu de résidence, on fait appel à des différences psychologiques: ses goûts personnels, les pensées qui lui sont propres, etc.

Quelques objectifs

- Faire prendre conscience à l'enfant de plusieurs choses qui le rendent unique.
- Favoriser le développement de la fonction symbolique.

Matériel

- Un album pour coller des photos ou des dessins.
- Du papier et des crayons.

Variantes et/ou suggestions

- On enregistre la voix de l'enfant avec un magnétophone puis on le laisse s'écouter.
- On donne un miroir à l'enfant. On l'incite à se regarder et on lui demande de dire tout ce qu'il voit et remarque.
- On dit à l'enfant qu'on veut faire un portrait mais c'est lui qui doit se décrire pour orienter le dessinateur. On peut même lui demander de se cacher pour rendre le jeu intéressant.

No de l'ACTIVITE: AS-12 TITRE: "Je sais ce que ça veut dire"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Le jeu consiste à comprendre le sens des expressions et attitudes corporelles de personnages représentés dans un album. On demande à chaque enfant de dire selon lui, ce que le personnage de l'image est en train d'exprimer.

3 ans

- En plus de montrer les illustrations aux enfants, le meneur mime les expressions pour aider l'enfant à les interpréter plus facilement. Il peut aussi commenter les images en donnant des indices sur ce qui a pu se produire pour provoquer telle expression.

5 ans

- Le jeu se passe comme à quatre ans, mais en plus on demande d'inventer une histoire à partir des illustrations.

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à interpréter les expressions faciales et les attitudes corporelles.
- Entraîner à découvrir le sens des images.
- Développer la fonction symbolique.

Matériel

- Un ou plusieurs livres abondamment illustrés présentant des personnages (adultes ou enfants) aux expressions et aux attitudes corporelles très distinctes.

Variantes et/ou suggestions

- On regarde une émission de télévision sans le son et on essaie avec les enfants d'interpréter les expressions des personnages.
- Un enfant ou le meneur mime une expression. Le meneur demande aux enfants de trouver le sens de ce qui est exprimé (gêne, peur, surprise, contentement, peine, demande, refus, etc.).
- On dit aux enfants que l'on désire mimer telle ou telle expression et on leur demande de nous dire ce qu'il faut faire pour bien exprimer cette émotion.

No de l'ACTIVITE: AS-13 TITRE: *"Je fais un cadeau"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- A partir d'une expérience qu'ils ont déjà vécue (recevoir un cadeau), on demande aux enfants de quelle manière ils pourraient faire plaisir à quelqu'un. A l'aide du matériel placé devant eux, on leur suggère l'idée d'emballer un objet et de l'offrir à quelqu'un qui se trouve au même endroit. On les invite à observer la réaction de celui qui reçoit le cadeau.

3 ans

- On procède comme à quatre ans, mais on aide les enfants à réaliser leur emballage.

5 ans

- On demande aux enfants de confectionner l'objet à offrir (dessin, bricolage, etc.). Au besoin, on lui fournit une boîte afin de faciliter l'emballage.

Quelques objectifs

- Inciter à réaliser un comportement altruiste.
- Découvrir l'effet de ce comportement sur l'autre et de l'autre sur soi.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Différents objets, du papier d'emballage et du papier collant, des boîtes...

Variantes et/ou suggestions

- Dans une rencontre sociale, un enfant est choisi pour offrir à chaque invité présent, mais un à la fois, un petit quelque chose (par exemple, une friandise).
- On profite d'une situation qui donne à l'enfant la possibilité d'offrir ses services ou de se rendre utile. Si l'enfant n'y pense pas ou ne sait pas comment s'y prendre, on peut lui faire discrètement une suggestion.

No de l'ACTIVITE: AS-14 TITRE: "C'est bien ou c'est mal?"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fait la lecture d'un court récit tout en insistant sur les situations illustrant un comportement moral ou non moral. La lecture est interrompue ou suivie d'une petite discussion visant à amener l'enfant à exprimer son point de vue sur le sujet, à dire si, selon lui, il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise action, etc. Par exemple, un enfant qui brise le jouet de son ami sans faire exprès, ou encore en faisant exprès parce qu'il est fâché contre son ami.

3 ans

- Avec les tout-petits, on s'en tient à des récits faisant intervenir des notions élémentaires comme: ne pas faire mal aux autres, prêter ses jouets, etc.

5 ans

- On demande à l'enfant d'imaginer d'autres actions qui auraient pu se produire dans la même situation, de dire ce qu'il aurait fait dans cette situation et de dégager les conséquences possibles de ses actes.

Quelques objectifs

- Sensibiliser aux valeurs morales.
- Inciter l'enfant à exprimer un point de vue d'ordre moral.
- Exercer à l'écoute et à la compréhension d'un récit.

Matériel

- Une série de courts récits véhiculant des règles ou des valeurs morales.

Variantes et/ou suggestions

- On choisit un récit dans lequel un enfant a posé un geste généreux ou charitable.
- On choisit un récit dans lequel un enfant déroge à une règle établie (jouer avec le feu, voler, etc...).
- On choisit un récit dans lequel un adulte agit de façon injuste ou méchante avec un enfant (ou bien, au contraire, un adulte qui agit de façon équitable et aimable envers un enfant).

No de l'ACTIVITE: AS-15 TITRE: *"Je joue avec toi"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fournit du matériel à un petit groupe d'enfants et on les invite à l'utiliser en soulignant que toutes les pièces appartiennent à tout le monde. Les enfants doivent parvenir à s'entendre durant la période de jeu. Le meneur peut suggérer des solutions possibles lors de certains conflits, mais la décision finale revient à l'enfant. Il est préférable de ne pas faire durer l'activité trop longtemps.

4 ans

- L'activité est la même qu'à trois ans, mais en plus, le meneur suggère aux enfants de jouer en équipe de deux.

5 ans

- On suggère aux enfants de réaliser des constructions sur un thème commun (par exemple, la ville). Chacun construit un des éléments d'une ville. A la fin, toutes les constructions sont placées les unes près des autres pour représenter une ville.

Quelques objectifs

- Initier au partage.
- Développer la fonction symbolique.

Matériel

- Un ensemble comprenant une grande quantité de cubes ou de blocs de construction vivement colorés.

Variantes et/ou suggestions

- Un petit nombre d'enfants fait un casse-tête.
- On propose aux enfants un jeu de société (par exemple, jeu de dominos). Chacun possède une certaine quantité de dominos et les place à son tour en suivant la règle du jeu.
- Une grande feuille de papier et quelques crayons sont fournis aux enfants. L'activité consiste à réaliser un dessin collectif. Les enfants doivent pouvoir se partager la feuille et les crayons.

8. LES ARTS PLASTIQUES

Le domaine des arts plastiques, pour les enfants de trois à cinq ans englobe une série de techniques nécessaires à l'apprentissage des arts et de l'artisanat: peinture, dessin, modelage, etc. C'est un domaine qui touche donc toutes sortes d'activités motrices, comme découper, tracer, déchirer, mais ici l'insistance est mise sur le produit de l'activité: on regarde comment ce que l'enfant a fait est beau, comment il est créateur, comment cela permet de s'exprimer... Bien que l'exercice des arts plastiques concerne la motricité et la logique, ces deux aspects ne sont pas considérés spécifiquement.

8.1 LA CONNAISSANCE DES MATERIAUX ET DES TECHNIQUES

Ce qui importe avant tout dans les arts plastiques, c'est de se familiariser, d'une part, avec les matériaux et, d'autre part, avec les techniques. C'est donc la première catégorie d'objectifs identifiés dans la grille d'activités. Entre trois et cinq ans, cinq types de techniques différentes (impliquant divers matériaux) sont accessibles.

Il y a d'abord l'organisation picturale: on y trouve tout ce qui consiste à déchirer, coller, découper, chiffonner, ajourer, superposer du papier, du tissu ou d'autres matériaux de ce genre. Or, le petit enfant de trois ans connaît peu les matériaux et leurs propriétés (la rigidité du papier et la flexibilité du tissu, par exemple) et il ignore à peu près tout des techniques. Il est passablement maladroit dans un geste qui paraît aussi simple que tenir un papier pour le déchirer. Les progrès commencent donc par la maîtrise de ces activités très simples et s'appliqueront progressivement, à mesure que l'enfant vieillira, à des actions ou à des connaissances plus complexes: découper suivant une ligne, coller des petits papiers avec précision, etc.

La deuxième technique, c'est la peinture et le dessin sous toutes leurs formes: peinture avec les doigts ou avec un pinceau ou bien encore dessin au crayon. L'enfant de trois à cinq ans progresse assez rapidement dans ces techniques du dessin et de la peinture. Au départ, cependant, il a tout à apprendre: comment tenir un crayon, tracer une droite, contrôler ses mouvements ou les déplacements du pinceau, comment laver les pinceaux, essuyer les gouttes, effacer des tracés; de plus, il connaît assez mal ses couleurs. Plus il avance en âge, plus sa dextérité s'améliore; ses tracés sont plus souples et mieux synchronisés; les coups de pinceau ou de crayon sont plus précis; la discrimination des couleurs est plus nuancée. La capacité de reproduire la réalité par le dessin ou la peinture s'accroît elle aussi avec le temps; à trois ans, l'enfant n'a aucun sens du relief, des proportions, de la distance et il a même peine à reproduire les différences observées dans les couleurs ou les grosseurs. Plus il vieillit et plus ses dessins correspondent précisément à la réalité; plus les détails sont nombreux et correctement illustrés.

La troisième technique est celle de l'impression: tremper une forme dans un liquide pour la reproduire sur du papier, par exemple. Les progrès quant à cette technique sont reliés à l'amélioration globale de la dextérité: cela se manifeste par une meilleure façon de tremper dans la couleur et d'appuyer sur le papier pour reproduire la forme plus exactement.

Le quatrième type de technique regroupe tout ce qui se rattache à l'artisanat: enfiler, lacer, envelopper, tisser, etc. Ici encore la dextérité est l'élément primordial: avec le temps l'enfant est de mieux en mieux capable d'entourer un objet, d'enrouler une corde, de planter un clou et ainsi de suite.

La cinquième technique est relative à l'organisation spatiale et englobe toutes les activités où l'on produit des choses tridimensionnelles: façonner ou plier du papier, modeler de la pâte ou du plâtre... L'enfant doit se familiariser au départ avec les matériaux: jouer avec

de la pâte ou de la glaise, avec du papier, du carton, etc. Puis, en vieillissant, les activités se perfectionnent, tout comme d'ailleurs la représentation de la réalité: le pliage d'une maison ou le modelage d'un bonhomme deviennent à la fois plus précis et plus exacts.

L'objectif principal de toutes ces activités (AP-1 à AP-10), quelle que soit la technique approchée, est de permettre à l'enfant de connaître et de manipuler les divers matériaux, pour ensuite s'initier aux différentes techniques.

8.2 L'ORGANISATION DU TRAVAIL

En plus des connaissances spécifiques sur certains matériaux et l'habileté à exercer certaines techniques particulières, il faut prendre en considération que toute production en arts plastiques se déroule dans le temps. On recourt à plusieurs objets et on fait une succession d'activités; on utilise plusieurs couleurs pour une peinture; parfois il faut commencer par déchirer puis ensuite coller et ainsi de suite. L'une des choses importantes à développer est, par conséquent, la capacité d'organiser son travail: disposer de façon commode les matériaux requis, prévoir et ordonner les étapes de l'activité.

Comme on l'a vu pour d'autres domaines, l'enfant de trois ans est peu capable de prévoir l'ensemble des actions qu'il doit faire, ou encore de réaliser un inventaire complet du matériel à sa disposition; même à cinq ans, ses capacités de prévision restent peu développées. On doit donc s'attendre à ce qu'en général l'organisation du travail reste toute relative jusqu'à cet âge. Néanmoins, il y a progrès de trois à cinq ans. Plus jeune, il est plus impulsif, s'empare rapidement du matériel le plus attirant, réalise d'emblée l'activité la plus attrayante; sa capacité d'organisation matérielle et temporelle est à peu près inexistante. Plus vieux, il devient un peu plus réflexif, regarde davantage le matériel à sa disposition et est un peu plus sensible au besoin d'organiser la séquence de ses activités.

L'activité AP-11 vise à favoriser l'organisation du travail: on sensibilise l'enfant au besoin de s'organiser et on lui donne des trucs pour y parvenir.

8.3 LA CREATIVITE

L'exercice des arts plastiques, c'est aussi et surtout une façon personnelle d'utiliser des techniques en vue de s'exprimer d'une manière créatrice et ce, peu importe les résultats de l'oeuvre sur le plan de la beauté. Cette créativité a trait à l'originalité, à la personnalisation et à l'expression de soi par le biais d'activités de type artistique ou artisanal.

On s'entend généralement pour dire que la créativité atteint un sommet vers l'âge de quatre ans. L'enfant de cet âge sait mieux s'exprimer qu'un enfant de trois ans, ce qui lui permet de manifester davantage sa créativité. L'enfant de cinq ans possède encore plus de moyens d'expression mais, par contre, il progresse vers la pensée logique et cela peut freiner l'expression de sa créativité.

Au niveau de la créativité, les activités AP-12 et AP-13 incitent l'enfant à faire des choses inhabituelles et donc à laisser libre cours à sa fantaisie, dans des contextes où il peut facilement exprimer son imagination.

8.4 L'APPRECIATION DE LA BEAUTE

Enfin, l'appréciation de ce qui est beau est particulièrement pertinent au domaine des arts plastiques. Certes, il n'y a pas que les productions artistiques ou artisanales qui soient belles; il y a aussi, entre autres, les choses et les êtres naturels. Mais les arts constituent un domaine qui fournit plusieurs occasions de développer le sens esthétique.

Chez le petit de trois ans, le mot "beau" est accolé à toutes sortes de réalités physiques ou morales et correspond simplement à ce qui n'est pas "laid". A mesure que l'enfant vieillit et que progressent ses capacités de discrimination sensorielle, on peut s'attendre à ce qu'il restreigne l'utilisation du mot "beau" et qu'il le fasse mieux correspondre à ce qui, pour lui, a certaines qualités esthétiques. On doit comprendre, cependant, que là comme ailleurs l'enfant de cet âge reste fortement attaché à la réalité concrète: il tend à trouver belles les choses utiles qu'il connaît bien, qu'il voit à tous les jours.

La seule activité qui soit en rapport avec le jugement esthétique (AP-14) a simplement pour but de mettre l'enfant en contact avec toutes sortes de choses qu'il pourra trouver belles. Ici, tout ce qui importe, c'est que l'enfant acquière le goût de cultiver la beauté autour de lui et pour lui.

LA GRILLE DES ACTIVITES

Les arts plastiques

DIMENSIONS PRINCIPALES		ACTIVITES CORRESPONDANTES	
		Numéro	Titre
connaître les matériaux et les techniques	organisation picturale	AP-1	Je découpe et je colle
		AP-2	Je fais un personnage
	peinture et dessin	AP-3	Je fais le modèle
		AP-4	Je me maquille
	impression	AP-5	Je cherche mon nez
		AP-6	J'imprime
	artisanat	AP-7	Je fais une tapisserie
		AP-8	Je visite un artisan
	organisation spatiale	AP-9	Je roule la pâte
organiser son travail		AP-10	J'organise mon travail
créer		AP-11	J'invente un beau dessin
		AP-12	Je fais une chose drôle
apprécier la beauté		AP-13	Je trouve ça beau

No de l'ACTIVITE: AP-1 TITRE: *"Je découpe et je colle"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'activité consiste à laisser l'enfant se familiariser avec différentes techniques d'organisation picturale. Au besoin, on peut suggérer aux enfants un thème.
- Si nécessaire, on aide l'enfant à découvrir en lui montrant comment tenir les ciseaux...

3 ans

- La production n'est pas aussi organisée qu'à quatre ans; on laisse l'enfant découper, déchirer ou plier librement. On l'invite à coller ce qu'il découpe selon l'inspiration du moment, sans trop viser une production précise. On l'aide, au besoin.

5 ans

- Le jeu est le même mais l'enfant prend plus d'initiative en ce qui concerne l'organisation de sa production; sa démarche est plus précise.

Quelques objectifs

- Initier l'enfant à diverses techniques d'organisation picturale: plier, découper, coller, déchirer du papier et du tissu.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Du papier (de préférence des grandes feuilles) de différentes couleurs.
- Des tissus (de différentes textures).
- Des ciseaux.
- De la colle.
- Du carton.

Variantes et/ou suggestions

- On montre à l'enfant comment plier du papier de façon égale; en coupant ou en déchirant dans le papier plié, on obtient un motif symétrique qui se répète, lorsque le papier est déplié. Ce motif peut être collé sur un papier de couleur.
- On profite de toutes les occasions spéciales, comme Noël, Pâques, la St-Valentin, etc., pour faire bricoler des choses particulièrement intéressantes pour les enfants.
- On fait intervenir dans les bricolages divers matériaux comme des feuilles d'arbre séchées, des écorces d'arbre, des pétales de fleurs, des plantes diverses ramassées lors de promenades à l'extérieur.

No de l'ACTIVITE: AP-2 TITRE: *"Je fais un personnage"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande à l'enfant de faire un bonhomme dans du papier fort et de le découper. On lui demande ensuite de le compléter à l'aide de différents matériaux (laine, tissus...) afin d'en faire un personnage.

3 ans

- L'enfant peut avoir besoin de plus de support. On peut lui fournir des matériaux déjà découpés, de formes et couleurs variées.

4 ans

- L'activité se fait comme à 5 ans.

Quelques objectifs

- Inciter l'enfant à utiliser une diversité de matériaux.
- Développer la créativité.
- Exercer la motricité fine.
- Développer le schéma corporel.

Matériel

- Un pot de colle.
- Toutes les pièces nécessaires pour faire un collage représentant un bonhomme: papier fort pour la forme du bonhomme, morceaux de tissus pour les vêtements; bouts de laine pour les cheveux; feuilles de papier de diverses couleurs; etc.

Variantes et/ou suggestions

- En travaillant avec des matériaux ou des thèmes différents, on peut trouver de nombreuses variantes.

No de l'ACTIVITE: AP-3 TITRE: *"Je fais le modèle"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Tous les enfants dessinent sur une grande feuille un bonhomme. On demande un volontaire dans le groupe pour servir de modèle aux autres. Les enfants représentent sur leur dessin toutes les couleurs qu'ils observent sur le modèle. Une fois le travail terminé, on regarde ensemble tous les dessins et on échange sur certains détails qui sont notés: couleur des yeux, des cheveux, etc. Et on recommence avec un nouveau modèle.

3 ans

- On se limite à un ou deux aspects de l'enfant modèle et on aide les enfants à les remarquer; par exemple, on dit: "On va dessiner son chandail; comment est-il le chandail?"

4 ans

- On fait comme à cinq ans mais sans insister sur les détails. L'enfant décide tout seul de dessiner ceci ou cela et on se limite aux grandes caractéristiques générales.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de faire des représentations de la réalité par le dessin.
- Favoriser l'expression de soi.
- Développer le sens de l'observation et le schéma corporel.

Matériel

- Des crayons de différentes couleurs.
- Des grandes feuilles de papier.

Variantes et/ou suggestions

- On peut volontairement parer l'enfant modèle de toutes sortes de choses: lui mettre un chapeau coloré, des bracelets de papier, etc. de façon à attirer l'attention des enfants sur diverses parties du corps.

No de l'ACTIVITE: AP-4 TITRE: *"Je me maquille"*
TYPE: *Groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Divers articles nécessaires au maquillage sont déposés sur une table. Les enfants y ont accès librement. Ils peuvent aussi se voir dans des miroirs. On les laisse se maquiller à leur guise, puis, quand ils ont terminé, ils montrent aux autres leur maquillage et en discutent.

4 ans

- On peut introduire la séance de maquillage dans un jeu: par exemple, on dit aux enfants qu'on joue au cirque et qu'ils doivent se maquiller en bouffon.

5 ans

- On peut préciser la façon de se maquiller.

Mise en garde

- Il faut s'assurer que les enfants n'avalent pas des produits toxiques ou n'en mettent pas dans leurs yeux.

Quelques objectifs

- Favoriser l'expression de soi et le contact avec les autres.
- Savoir utiliser, de manière différente, peinture, pinceaux et crayons.
- Développer la motricité fine et le schéma corporel.

Matériel

- Des produits de maquillage: ceux qu'on trouve habituellement dans une maison ou ceux qu'on vend pour les enfants dans les boutiques éducatives.
- Des miroirs.
- Des tabliers pour éviter que les enfants ne salissent leurs vêtements.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de se maquiller eux-mêmes, les enfants peuvent être regroupés deux à deux et se maquiller l'un l'autre.
- On peut aussi faire dessiner des visages sur toutes sortes d'objets: des coquilles d'oeufs, des balles, des boules de mousse, etc. pour en faire des marionnettes qu'on peut ensuite animer dans le contexte de jeux divers.
- Les enfants peuvent aussi se décorer les mains, les genoux ou les pieds.

No de l'ACTIVITE: AP-5 TITRE: *"Je cherche mon nez"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fixe une grande feuille de papier sur un mur, à bonne hauteur pour que l'enfant y ait accès facilement. On bande les yeux de l'enfant. On lui met un peu de maquillage sur le nez, il s'approche du papier et y imprime la forme de son nez. On recommence avec le menton, le front, l'oreille, la joue, les lèvres, le pouce, la main. Ensuite, on enlève le bandeau et on demande à l'enfant de retrouver son nez, son menton, etc. Quand il les a trouvés, on les lui fait imprimer plusieurs fois, les yeux ouverts.

3 ans

- On fait le même jeu mais sans le bandeau: l'enfant imprime plusieurs fois les parties les mieux connues de son corps: mains, nez, bouche, etc.

5 ans

- On peut faire imprimer des parties du corps moins connues: poignets, genoux, coudes, différents doigts, etc.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant aux techniques d'impression.
- Développer le schéma corporel et le sens de l'observation.
- Etre capable de reconnaître des formes semblables ou différentes.

Matériel

- Des produits de maquillage ou de la peinture à l'eau.
- Une grande feuille de papier.
- Un bandeau pour les yeux.

Variantes et/ou suggestions

- On fixe au mur un grand dessin d'un bonhomme. L'enfant y imprime différentes parties de son corps à la bonne place.
- On invente des monstres fantaisistes en imprimant les différentes parties du corps, mais à des endroits inhabituels: on met des oreilles tout le tour de la tête, on imprime des mains à la place des yeux, etc.
- On profite de sorties à l'extérieur pour faire imprimer des parties du corps de l'enfant dans le sable, dans la neige ou sur une vitre embuée.

No de l'ACTIVITE: AP-6 TITRE: "J'imprime"
TYPE: Groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant a une étampe différente et plusieurs enveloppes. Sur chaque enveloppe, il imprime à plusieurs reprises son étampe de façon à répéter l'activité assez souvent. Puis, dans chaque enveloppe, il glisse des petits objets ou des petits dessins. Il ferme les enveloppes et les dépose dans un panier avec celles de tous les autres enfants. Tous les enfants s'assoient en rangée, ils placent devant eux une feuille de papier sur laquelle ils impriment leur étampe. A tour de rôle, les enfants vont chercher une enveloppe dans le panier et cherchent à qui elle appartient en comparant les impressions sur l'enveloppe à celles qui se trouvent sur la feuille de chaque enfant.

3 ans

- On prendra des étampes très différentes les unes des autres et seulement une ou deux enveloppes pour chaque enfant. On doit aussi s'attendre à donner beaucoup d'indices et de support à l'enfant.

5 ans

- Le groupe peut être plus nombreux; on peut augmenter le nombre d'enveloppes et jouer avec des étampes plus semblables.

Quelques objectifs

- Montrer l'utilité des différentes méthodes d'impression simple.
- Découvrir les différentes formes d'impression simple.
- Développer la mémoire et l'observation.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Des enveloppes.
- Des tampons encreurs et diverses étampes (vendus dans les établissements commerciaux).
- Divers petits objets: chaînettes, trombonnes, gommes à effacer, etc.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire participer les enfants à la production de leurs étampes en leur demandant par exemple de sculpter un motif simple et personnel dans une pomme de terre.
- On peut initier les enfants à diverses techniques d'impression: le pochoir, le frottis (mettre un objet sous un papier et passer dessus avec un crayon à mine de plomb), etc.
- On peut changer le jeu, plutôt que de distribuer des enveloppes, on peut jouer au gendarme et au voleur: on colle des feuilles de papier sur les différents murs de la maison et le "voleur" imprime son étampe là où il il passe, mais sur ces feuilles.

No de l'ACTIVITE: AP-7 TITRE: *"Je fais une tapisserie"*
TYPE: *Seul* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On donne à l'enfant un carré de jute. Tout d'abord on lui montre ce qu'il peut faire avec cela: par exemple, tirer des fils pour aérer le tissu.
- Ensuite, on lui montre comment enfiler un bout de laine dans une aiguille à laine, puis comment piquer l'aiguille dans la jute et réaliser des formes désirées. On peut aussi montrer à l'enfant comment coudre des pièces de tissu sur son carré de jute. On lui montre aussi comment coller des bouts de laine ou des pièces de tissu.
- Après ces démonstrations, on laisse l'enfant réaliser lui-même sa propre création.

3 ans

- Il faut prendre de la jute tissée moins serrée et se limiter à faire passer des bouts de laine et à faire tirer des fils dans le carré de jute.

4 ans

- On fait la même activité qu'avec les enfants de trois ans, mais on peut essayer en plus de leur faire coller ou coudre des pièces de tissus.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant à différentes techniques d'artisanat.
- Exercer la motricité fine.
- Stimuler la créativité et donner à l'enfant la chance de s'impliquer dans une production personnelle.

Matériel

- Des carrés de jute (30 à 40cm de côté).
- Une aiguille à laine.
- Des bouts de laine.
- Des retailles de feutre ou de tissus quelconques de couleurs différentes.
- De la colle.
- Des ciseaux.

Variantes et/ou suggestions

- On peut ajouter dans la toile des matériaux inusités: des boutons, des cure-dents, des bouts de papier, de la dentelle, etc.

No de l'ACTIVITE: AP-8 TITRE: *"Je visite un artisan"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On amène les enfants visiter l'atelier d'un potier. Le potier peut leur expliquer comment il fabrique une pièce de poterie avec des colombins. Il peut aussi leur expliquer d'autres techniques, par exemple, le tour ainsi que la cuisson, la glaçure, le mélange de la terre, etc.

- L'activité est la même quel que soit l'âge des enfants.

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant à l'artisanat.
- Stimuler la créativité.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- On peut visiter d'autres artisans, par exemple, une personne qui travaille le cuir, qui fait du macramé, de la couture. On peut aussi visiter un peintre, un sculpteur, etc.
- Pour chacun des artisans, on peut penser à un travail simple que les enfants peuvent exécuter sur place si c'est possible ou au retour à la maison. Par exemple, pour le macramé, on peut leur demander de faire des noeuds simples.

No de l'ACTIVITE: AP-9 TITRE: *"Je roule la pâte"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On laisse l'enfant manipuler la pâte à modeler.
- On peut le familiariser avec différentes techniques (galettes, colombins...).

4 ans

- Le jeu est le même mais les réalisations effectuées par l'enfant peuvent être plus précises et plus nombreuses: colombins plus minces, boules plus rondes, galettes plus plates, etc. On peut commencer à faire creuser la pâte pour la modeler

5 ans

- Les actions peuvent être encore plus nombreuses (utilisation d'outils pour écraser la pâte ou la tailler).

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant de manipuler la matière de différentes manières de façon à lui donner quelques formes simples.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Pâte à modeler.

Variantes et/ou suggestions

- On peut faire intervenir différents matériaux: glaise, papier, plâtre, etc
- On montre diverses formes à l'enfant et on lui demande de les reproduire: des boules, des boudins, des galettes.

No de l'ACTIVITE: AP-10 TITRE: "J'organise mon travail"
TYPE: Seul AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On place sur une table ou par terre un grand carton (environ un mètre carré). On y dispose correctement tous les objets dont l'enfant a besoin. Puis, on lui demande de tracer au crayon le contour de chaque objet pour bien en marquer l'emplacement. Ainsi, sur ce carton on retrouvera l'emplacement de la feuille sur laquelle on fera la peinture, l'emplacement de la boîte de peinture à eau, l'emplacement de deux verres d'eau, des pinceaux ainsi que du papier essuie-tout pour nettoyer les pinceaux.
- On enlève ensuite tout le matériel et l'enfant doit le replacer aux endroits appropriés. On le laisse jouer librement pendant un peu de temps pour se familiariser avec l'emplacement du matériel; après, on lui demande de faire un nouveau dessin: il doit prévoir ce dont il a besoin, puis, les yeux fermés, essayer de prendre les objets désirés à la bonne place.

3 ans

- On doit se contenter de quelques éléments: peinture, verre d'eau, pinceau. Le truc des yeux fermés peut être laissé de côté.

5 ans

- On demande à l'enfant de placer lui-même ses objets en lui demandant d'expliquer ses décisions.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à savoir disposer autour de lui les objets dont il a besoin dans son activité.
- Développer la mémoire.
- Favoriser le sens de l'observation.

Matériel

- Matériel de peinture et de dessin: feuille, verres d'eau, pinceaux et crayons, peinture à eau, papier essuie-tout.
- Grand carton (1 mètre carré).

Variantes et/ou suggestions

- On peut aussi organiser dans l'espace les matériaux nécessaires pour faire du collage, du fusain, une tapisserie, du découpage, etc.
- Au lieu de faire fermer les yeux de l'enfant, on place les matériaux dans des boîtes ou sous des écrans: les enfants doivent se rappeler l'emplacement de leurs choses.
- L'enfant peut prévoir plus longtemps d'avance tout ce dont il aura besoin.

No de l'ACTIVITE: AP-11 TITRE: *"J'invente un beau dessin"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Chaque enfant reçoit une feuille sur laquelle on trouve plusieurs formes de couleurs différentes. Tous les enfants ont des feuilles identiques. Chacun aura à inventer un dessin à partir de ces formes, ils peuvent faire tout ce qu'ils veulent. Ouand tout le monde a fini, chacun vient expliquer aux autres son dessin. On fait remarquer les différences entre les dessins et la manière dont chacun a transformé la forme de départ. On peut ensuite recommencer avec une autre série de feuilles où il y a d'autres formes arrangées différemment.

3 ans

- Le jeu est le même qu'à cinq ans mais on se contente d'afficher les dessins sans les faire commenter par les enfants.

4 ans

- Tout se passe comme à cinq ans mais il n'y a qu'une seule forme de couleur sur chaque feuille de papier.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant d'exprimer son imagination créatrice par le dessin.
- Favoriser l'expression de soi et de ses idées devant les autres.

Matériel

- Des feuilles de papier sur lesquelles sont déjà dessinées, en couleur, des formes irrégulières ne représentant rien de particulier.

Variantes et/ou suggestions

- On peut demander à chaque enfant d'imaginer lui-même une forme de départ. Tous les enfants font des dessins avec les formes des autres enfants.
- Au lieu de travailler avec des formes, on demande aux enfants de transformer différents objets: par exemple, chacun reçoit une boîte de carton et doit en faire ce qu'il veut en utilisant toutes sortes de petits objets à sa portée. On peut faire le jeu avec un sac de papier, une assiette de carton, etc.
- On lance une corde en l'air pour la faire retomber sur un papier; les enfants doivent se servir de la ligne formée pour imaginer un dessin.

No de l'ACTIVITE: AP-12 TITRE: *"Je fais une chose drôle"*
TYPE: Groupe AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On demande aux enfants d'imaginer diverses choses et de les réaliser par le dessin ou le modelage. Par exemple:
- Dessiner un visage très drôle.
- Modeler une maison très drôle.
- Dessiner une auto qu'on n'a jamais vue.
- Faire un chapeau très drôle.
- Etc.
- Quand tout le monde a fini sa production, on la montre à tous et on souligne la manière dont chacun a travaillé pour représenter ce qu'on demandait.

3 ans

- On peut donner des dessins déjà tout faits et demander aux enfants d'y ajouter seulement des couleurs ou des détails pour que ce soit drôle: par exemple, dessiner une drôle de queue à un chien.

5 ans

- Les enfants étant plus habiles à cet âge, ils peuvent représenter des choses plus complexes: un jouet très drôle, un masque en pâte à modeler ou en papier, etc.

Quelques objectifs

- Permettre à l'enfant d'exprimer son imagination créatrice.
- Développer la capacité de représenter des choses par le dessin ou le bricolage.
- Favoriser l'expression de soi en présence des autres.
- Exercer la motricité fine.

Matériel

- Crayons de couleur.
- Feuilles de papier.
- Pâte à modeler.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de travailler avec un thème, on peut demander à l'enfant d'inventer lui-même une histoire et de la raconter. On retient un détail de l'histoire, quelque chose d'inhabituel qu'on demande à tous de représenter.
- Les jeunes peuvent aussi jouer l'histoire inventée en présentant un spectacle de marionnettes qu'ils créent avec des matériaux simples comme des vieux bas ou des sacs de papier.
- Les enfants font une parade avec des chapeaux ou des masques qu'ils ont décorés à leur goût.

No de l'ACTIVITE: AP-13 TITRE: *"Je trouve ça beau"*
TYPE: *Seul* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre à l'enfant une photographie d'un paysage, d'une rue dans une ville, d'une plage au bord de la mer, d'un rayon de jouets dans un magasin, etc. On demande à l'enfant de se prononcer sur la beauté de ce qui est représenté. On lui demande de montrer sur la photographie ce qu'il trouve le plus beau et on l'aide à le dessiner. On l'encourage ensuite à épingler ce dessin dans sa chambre.

3 ans

- Les illustrations sont simples. Si nécessaire, on peut découper la chose jugée la plus belle et l'épingler dans la chambre de l'enfant à un endroit qu'il choisit pour afficher ce qui est beau.

5 ans

- On peut commencer à faire des comparaisons plus précises: montrer plusieurs maisons, plusieurs autos, plusieurs dessins et, à chaque fois, faire choisir puis dessiner le plus beau.

Quelques objectifs

- Apprendre à s'arrêter et à admirer ce que l'on trouve beau.
- Développer l'attention, la concentration et la mémoire.
- Améliorer la capacité de dessiner.

Matériel

- Une photographie ou une illustration.
- Ce qu'il faut pour dessiner: du papier, des crayons et de la peinture.

Variantes et/ou suggestions

- On regarde des livres d'art avec les enfants pour leur faire apprécier la beauté des lignes, des couleurs, etc. On peut aussi les amener visiter des expositions, des musées, etc.
- Lors de promenades à l'extérieur, on peut se choisir un thème particulier, de préférence des objets auxquels les enfants ne sont pas toujours attentifs: l'écorce des arbres, la forme des feuilles, la couleur des pierres, des glaçons, de la mousse, etc.
- Après un événement spécial, comme un voyage, on invite l'enfant à se rappeler et à dessiner la plus belle chose vue.

9. LA MUSIQUE

La musique occupe une place importante dans la vie quotidienne d'un enfant de trois à cinq ans. C'est un moyen d'expression qu'un enfant adopte et intègre très vite. Seul ou en groupe, il aime chanter ou accompagner son jeu par des comptines diverses. C'est aussi pour lui une façon privilégiée d'acquérir de l'information sur le monde environnant; la place qu'on y fait dans la publicité ou dans les émissions pour jeunes montre bien à quel point ce moyen de communication réussit à rejoindre l'enfant.

Pour les adultes, la musique est un art complexe. Mais lorsqu'il est question seulement d'en faciliter l'accès à un enfant de trois à cinq ans, on peut se limiter à quelques aspects : les sons et l'audition, le chant et le rythme.

9.1 LES SONS ET L'AUDITION

D'abord on peut s'attacher aux sons et à l'audition. L'enfant s'intéresse facilement à écouter, à distinguer puis à reconnaître divers bruits et sons, de la même façon qu'il apprend à différencier et à connaître les diverses propriétés des objets qui l'entourent (forme, couleur, mouvement, etc.).

Progressivement, l'enfant se forme l'oreille, écoute plus attentivement, reconnaît de mieux en mieux tous les bruits de son entourage. Dans l'ensemble de ces progrès de l'audition, il convient tout particulièrement de noter deux éléments à cause de leur lien très immédiat avec la musique: le timbre et la hauteur des sons. L'enfant s'habitue à reconnaître le timbre ou la sonorité particulière de certains instruments de musique (tambourin, cymbale, triangle, etc.); il arrive aussi de mieux en mieux à distinguer la hauteur des sons, plus ou moins graves ou aigus, ainsi que leur durée et leur intensité.

Cinq activités (MU-1 à MU-5) portent sur les sons et l'audition. Elles veulent aider l'enfant à découvrir la provenance des bruits, à voir la différence entre sons graves et sons aigus, à décider si le son vient de proche ou de loin, s'il est bref ou s'il est long.

9.2 LE CHANT

Ensuite, il y a tout ce qui concerne le chant. Pour un enfant, c'est le mode d'expression musicale le plus accessible. Lorsqu'on chante autour de lui, il développe son goût pour la musique. Il aime encore plus apprendre lui-même des chansons: il s'exerce alors à chanter juste et à bien se souvenir des mots. Bien sûr, la voix est encore mal assurée mais cette limite n'est que passagère et s'atténue avec l'âge.

Entre trois et cinq ans, un enfant peut répéter inlassablement une chanson sans s'en rendre compte parce qu'il vit l'histoire ou imagine pour la même strophe toutes sortes de gestes qui captent son attention. C'est par le jeu, la fantaisie et l'imagination que l'enfant apprend les premiers éléments de la musique.

Il était, bien sûr, impossible d'élaborer ici un répertoire de chansons d'enfants. C'est donc à chacun, selon ses goûts personnels et selon les chansons qu'il connaît et qu'il maîtrise bien, de se constituer son propre répertoire. Deux activités (MU-6 et MU-7) proposent cependant des façons intéressantes de montrer des chansons aux enfants en leur donnant le goût de les chanter.

9.3 LE RYTHME

Enfin, il faut accorder une place bien spéciale au rythme, parce que cet aspect se trouve étroitement lié à l'ensemble du développement psychomoteur de l'enfant. Celui-ci est en mesure de découvrir des rythmes simples; il peut les identifier, les suivre et même les reproduire.

Ici encore, cependant, ce n'est que progressivement que l'enfant apprend à coordonner et à contrôler ses mouvements. Il s'habitue peu à peu à marcher en cadence au son d'un instrument ou en chantant lui-même une chanson; il devient sensible à la régularité des pulsations (battements du coeur ou battements d'un métronome); il peut reproduire de courtes séquences rythmiques, en même temps qu'il se familiarise avec les notions de vif et lent, accéléré et ralenti, fort et faible. Dans l'ensemble, les gestes deviennent, avec le temps, moins maladroits et les connaissances s'affinent, rendant l'enfant en mesure de percevoir de mieux en mieux des rythmes particuliers, puis de les suivre.

Les activités MU-8 et MU-9 visent à initier les enfants au rythme par l'utilisation des comptines. Comme pour les chansons, le nombre de suggestions a été restreint à deux, laissant ainsi toute la place aux connaissances particulières de chacun pour augmenter la banque des jeux de ce genre qui sont possibles avec les enfants. On peut aussi permettre à l'enfant de comprendre, de vivre, puis d'exprimer certains rythmes assez simples avec l'utilisation d'instruments de musique. Les cinq dernières activités visent cet objectif, soit dans le contexte de chansons (MU-10 et MU-11), de simples mouvements (MU-12 et MU-13) ou encore d'une danse au son de mélodies enregistrées sur disque (MU-14).

LA GRILLE DES ACTIVITES

La musique

DIMENSIONS PRINCIPALES		ACTIVITES CORRESPONDANTES	
		Numéro	Titre
sons et audition		MU-1	Les bâtons sonores
		MU-2	J'imite les sons
		MU-3	Le chef d'orchestre
		MU-4	Le clavier vivant
		MU-5	Je chante le chemin
chansons enfantines		MU-6	Je mime la chanson
		MU-7	La chanson trouée
rythmes	comptines	MU-8	Je joue avec les claves
		MU-9	Je dis une comptine
	instruments enfantins	MU-10	Je joue avec les cymbales
		MU-11	Je marche avec la musique
		MU-12	J'écoute et je marque
		MU-13	Une histoire qu'on frappe
		MU-14	Je danse

No de l'ACTIVITE: MU-1 TITRE: "Les bâtons sonores"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 5 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On décide de chanter avec les enfants soit une chanson nouvelle, soit une chanson très connue comme "Frère Jacques". On donne à chaque enfant deux bâtons musicaux correspondant à des notes se trouvant dans la chanson. Par exemple, s'il s'agit de la chanson "Frère Jacques", on donnera des bâtons la et fa qui correspondent aux syllabes "Jac" et "ques". En chantant, à chaque fois qu'on arrive au mot "Jacques", les enfants frappent en succession sur les bâtons la et fa.

3 ans

- On se contente de fredonner quelques mots du langage usuel. Par exemple, on dit "Bonjour à tous" en chantant les notes sol - mi - sol - mi. Les enfants, ayant chacun deux bâtons sonores, essaient de reproduire cette suite de notes.

4 ans

- Un enfant joue deux notes sur des bâtons sonores. Les autres enfants essaient de chanter ce qu'il a joué.

Quelques objectifs

- Entendre des sons graves et aigus.
- Découvrir les bâtons sonores.
- Développer l'ouïe.
- Initier à l'accompagnement.

Matériel

- Des bâtons sonores: ce sont de petits instruments constitués par une caisse de résonnance individuelle sur laquelle est fixée une lame métallique que l'on frappe avec une baguette. Chaque bâton ne donne qu'une note mais il en existe pour toutes les notes de la gamme.

Variantes et/ou suggestions

- On fait chanter les noms des enfants à l'aide de deux bâtons sonores: par exemple, "André" sur les notes la - fa, "Sylvain" sur les notes fa - la.
- Un enfant joue quatre notes sur deux bâtons sonores; par exemple: sol - mi - sol - sol. Les autres enfants doivent dire combien il y avait de notes semblables parmi les quatre.
- Un enfant improvise trois ou quatre sons sur deux bâtons sonores. Tout le groupe essaie de reproduire ces notes.

No de l'ACTIVITE: MU-2 TITRE: "J'imite les sons"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On fait entendre aux enfants un son grave et on leur montre que ça fait penser à un éléphant qui marche lourdement. On leur fait imiter la marche de l'éléphant. Puis on leur fait entendre un son aigu et on leur montre que ça fait penser à un petit oiseau qui marche légèrement. On leur fait imiter un petit oiseau qui marche sur le bout des pieds.
- Une fois que les imitations sont bien maîtrisées par les enfants, on fait alterner sons graves et sons aigus, les enfants faisant alternativement des imitations d'éléphants et d'oiseaux.

4 ans

- On divise les enfants en deux groupes. Les enfants du premier groupe imitent l'éléphant et ceux du deuxième groupe imitent l'oiseau. Les deux groupes s'avancent l'un vers l'autre ou se poursuivent en faisant des sons graves ou aigus.

5 ans

- Ce sont les enfants qui décident des imitations qu'ils feront. On leur fait entendre des sons graves et aigus et ils disent à quoi cela leur fait penser. De temps à autre, on change d'imitation.

Quelques objectifs

- Reconnaître les différences entre sons graves et sons aigus.
- Exercer la motricité globale.
- Favoriser le développement de la fonction symbolique.

Matériel

- Un instrument permettant de produire des sons graves et aigus: un piano, des bâtons sonores...

Variantes et/ou suggestions

- On place des cerceaux par terre. S'ils entendent un son aigu, les enfants sautent dans les cerceaux; s'ils entendent un son grave, ils marchent autour des cerceaux.
- On remet aux enfants deux cartons: un avec une flèche qui monte, l'autre avec une flèche qui descend. Quand le meneur joue un son haut, les enfants montrent le carton dont la flèche monte; ils montrent l'autre carton pour les sons graves.
- On remet un ballon à chaque enfant. Si le meneur joue ou chante un son aigu, les enfants lancent leur ballon vers le haut. Si c'est un son grave, ils lancent leur ballon vers le sol. On arrête entre chaque note.

No de l'ACTIVITE: MU-3 TITRE: "Le chef d'orchestre"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre aux enfants comment un geste de la main peut correspondre à la hauteur d'un son: par exemple, la main à la hauteur des hanches correspond à un son grave tandis que la main à la hauteur du visage correspond à un son aigu.
- Un enfant volontaire se place debout devant les autres. Il fait des gestes de la main, à la hauteur des hanches ou du visage, en suivant l'ordre qu'il veut. A chaque mouvement de la main, les autres enfants chantent le son grave ou aigu correspondant. On change de meneur le plus souvent possible.

3 ans

- C'est l'adulte qui doit servir de meneur et faire les gestes de la main. Il doit aider les enfants à faire les sons appropriés en chantant avec eux.

5 ans

- On peut introduire déjà des sons de trois hauteurs différentes: main à la hanche, à la poitrine ou au visage, correspondant à un son grave, moyen ou aigu.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant aux différences entre sons graves et aigus.
- Habituer l'enfant à chanter juste.
- Développer l'attention.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de faire des gestes de la main, le meneur s'accroupit ou se lève pour indiquer la hauteur de son que les enfants doivent chanter.
- Le meneur chante un à un des sons graves ou aigus et les autres enfants font au fur et à mesure les gestes appropriés.
- Le meneur présente vocalement un mot musical comprenant quelques sons graves et aigus, par exemple, pam (aigu), pam (aigu), pam (aigu), pam (grave). Ensuite, les enfants font de mémoire tous les gestes correspondant aux quelques sons qu'ils viennent d'entendre.

No de l'ACTIVITE: MU-4 TITRE: *"Le clavier vivant"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Tous les enfants se tiennent en rangée. Chacun décide d'un son, le chante et place sa main à la hauteur des hanches (si le son est grave) ou du visage (si le son est aigu). Un enfant volontaire vient chanter des sons graves (main basse) ou aigus (main haute) en suivant les gestes des enfants de la rangée.
- On change régulièrement d'enfant et on demande aux autres dans la rangée de changer de geste de temps à autre.

3 ans

- Les enfants sont en rangée et font chacun un geste haut ou bas. Mais c'est l'adulte qui passe devant la rangée; il fait en sorte de passer devant chaque enfant et s'accroupit ou se met sur la pointe des pieds en même temps qu'il chante les sons graves ou aigus qui correspondent au mouvement des enfants.

4 ans

- Le jeu se fait comme à cinq ans. Cependant, les enfants en rangée sont moins nombreux: cinq ou six au maximum.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant aux différences entre sons graves et aigus.
- Développer l'ouïe.
- Donner à l'enfant le goût de chanter.

Matériel

- Aucun.

Variantes et/ou suggestions

- Tous les enfants sont en rangée et tiennent une main haute ou basse pour représenter un son grave ou aigu. Le meneur (adulte ou enfant) chante un seul son (grave ou aigu). Un enfant doit venir devant la rangée et montrer tous les enfants qui font le geste correspondant au son chanté.
- Si on dispose de bâtons sonores, on peut faire jouer avec deux bâtons sonores (la et fa, par exemple); les sons graves et aigus correspondent aux gestes des enfants ou aux points sur les lignes.

No de l'ACTIVITE: MU-5 TITRE: *"Je chante le chemin"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On dépose par terre une corde courte et une corde longue. L'enfant suit alternativement ces deux "chemins". Tout au long du trajet, on chante un son "oh"; on fait remarquer que le son est court dans le cas du petit chemin et qu'il est long dans le cas du grand chemin.

4 ans

- L'enfant a les yeux fermés et il doit deviner s'il marche sur le chemin court ou sur le chemin long d'après la durée du "oh" que l'on chante pendant le trajet.

5 ans

- On chante un message composé de "pam" courts et de "pam" longs (cinq ou six en tout). L'enfant doit ensuite dire combien de "pam" étaient courts et combien étaient longs. On peut introduire ce message dans une histoire d'indiens.

Quelques objectifs

- Sensibiliser l'enfant à la durée des sons.
- Développer l'attention et la mémoire.
- Découvrir des rythmes longs et courts.

Matériel

- Deux cordes, une longue et une courte, ou deux morceaux de ruban adhésif large, un long et un court, que l'on peut coller par terre.

Variantes et/ou suggestions

- On remplace les chemins à suivre par un collier court et un collier long que l'enfant doit choisir d'après la durée d'un "oh" chanté.
- Dans une chanson connue, on prolonge le son sur un mot ou sur une syllabe. L'enfant doit ensuite dire où se trouvait le son le plus long.
- On chante une série de cinq ou six sons longs et courts. L'enfant construit une rangée avec des jetons en plaçant un gros jeton pour chaque son long et un petit jeton pour chaque son court.

No de l'ACTIVITE: MU-6 TITRE: *"Je mime la chanson"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On choisit une chanson d'enfant que l'on chante avec le groupe. A mesure que la chanson progresse, on questionne les enfants sur ce qu'on y raconte. On s'arrête pour trouver quelques gestes que l'on pourrait faire pour illustrer la chanson.
- On répartit ensuite les enfants en deux groupes. Les enfants du premier groupe chante pendant que ceux du second groupe font les gestes convenus. Puis on inverse les rôles.

3 ans

- Le meneur indique tout de suite les gestes à faire pour accompagner la chanson. Les enfants essaient de les faire en même temps que le meneur chante, mais sans chanter eux-mêmes.

5 ans

- Les enfants chantent en même temps qu'ils font les gestes. On peut s'accompagner avec quelques instruments: blocs sonores, tambourins ou objets courants, comme des baguettes de bois, des ustensiles, etc.

Quelques objectifs

- Habituer l'enfant à s'exprimer par des chansons.
- Développer l'ouïe et la mémoire.
- Favoriser la créativité.

Matériel

- Des chansons que les enfants connaissent, sinon des recueils de chansons enfantines disponibles sur le marché; on peut aussi s'inspirer des chansons utilisées dans des émissions télévisées.

Variantes et/ou suggestions

- C'est un enfant qui mène le jeu. Il fait des gestes que le groupe reprend. Les enfants sont meneurs de jeu à tour de rôle.
- Les enfants choisissent eux-mêmes une ou deux chansons. Tout le groupe chante mais chaque enfant est libre de créer ses propres gestes.

No de l'ACTIVITE: MU-7 TITRE: *"La chanson trouée"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On chante avec les enfants une chanson enfantine qu'ils peuvent apprendre. On choisit parmi un répertoire de chansons simples, comme:
  - "Il était un petit navire";
  - "C'est l'aviron";
  - "A la claire fontaine".
- On chante la chanson phrase par phrase; après chaque phrase, les enfants répètent. Après un certain nombre de répétitions, le meneur chante tout seul, mais il chante quelques mots sans produire de sons. Les enfants doivent trouver les mots qui manquent puis on rechante la chanson.

3 ans

- Il suffit de choisir des chansons simples que l'on chante phrase par phrase. Les enfants répètent. On reprend plusieurs fois.

4 ans

- Dans le but d'aider à développer la mémoire, on capte l'attention des enfants par des dessins très simples qui représentent les principaux éléments de la chanson. On montre ces dessins au fur et à mesure que la chanson progresse.

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant avec un certain répertoire de chansons enfantines.
- Développer l'ouïe, l'attention et la concentration.
- Exercer la mémoire.

Matériel

- Des recueils de chansons enfantines au choix.

Variantes et/ou suggestions

- Le meneur chante la chanson phrase par phrase mais il laisse aux enfants le soin de chanter le dernier mot de chaque phrase.
- On choisit une chanson comme "Le petit navire". On dessine sur des cartons les principaux éléments de la chanson: un navire, des vagues, etc. On divise les enfants en plusieurs groupes à qui on donne les différents cartons. Chaque groupe montre son carton au moment opportun.
- On chante la chanson à plusieurs reprises. Puis on demande aux tout-petits de parler de la chanson: de qui parle-t-on? Quelles sont les paroles? Qui parle le premier? Etc.

No de l'ACTIVITE: MU-8 TITRE: *"Je joue avec les claves"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre à l'enfant à utiliser les claves; on obtient une meilleure sonorité en plaçant l'un d'eux dans la main gauche, sur l'extrémité des doigts que l'on a repliés sur la main non fermée; le creux de la main non fermée forme une caisse de résonnance. On frappe avec l'autre bâton tenu de la main droite.
- On utilise une comptine connue, par exemple:
- "Pimpanicaille
  Roi des papillons
  Se faisant la barbe
  Se coupe le menton".
- Ici, l'enfant accompagne la comptine en utilisant les claves.
- "1 - 2 - 3 de bois
  4 - 5 - 6 de buis
  7 - 8 - 9 de boeuf
  10 -11 -12 de bouz'.

3 ans

- On se contente d'initier l'enfant aux claves et on le laisse jouer librement avec cet instrument.

5 ans

- L'enfant apprend une comptine. Par exemple: "Promenons-nous dans le bois, pendant que le loup n'y est pas... etc." Il accompagne chaque syllabe avec les claves.

Quelques objectifs

- Développer l'ouïe et le sens du rythme.
- Développer l'attention et la concentration.
- Exercer la coordination motrice.

Matériel

- Des claves: ce sont deux courts bâtons en bois qu'on peut frapper l'un contre l'autre; le son reste mat.

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant, sans musique, marche lentement et frappe les claves pour accompagner ses pas.
- On utilise les claves de toutes sortes de façons pour accompagner différentes comptines ou chansons.
- On apprend une comptine (Pimpanicaille, par exemple). Ensuite on supprime toutes les paroles et on se contente de scander toutes les syllabes par des "pam" "pam"..., en s'accompagnant ou non des claves.

No de l'ACTIVITE: MU-9 TITRE: *"Je dis une comptine"*
TYPE: *Groupe* AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On apprend une comptine avec les enfants. Par exemple: "Ma petite vache a mal aux pattes". Ensuite, on divise les enfants en deux groupes qui récitent la comptine à tour de rôle. Le groupe A la récite fort, puis le groupe B la reprend, mais doucement; le groupe A la dit vite et le groupe B, lentement. On peut faire différentes variations de force et de vitesse, en changeant souvent les rôles.

3 ans

- Ce sont les noms des enfants que l'on dit fort ou doucement, vite ou lentement, en accélérant le rythme ou en le ralentissant.

4 ans

- On choisit des extraits de comptine que l'on récite à des vitesses et à des intensités variables. Par exemple, Big (doux), Ben (fort), Big (doux), Ben (fort), Bing Baoum (vite).

Quelques objectifs

- Développer le sens du rythme.
- Initier l'enfant à reproduire une formule rythmique.
- Développer la mémoire.
- Favoriser la participation à des jeux d'équipe.

Matériel

- Il y aurait avantage à se procurer l'un des nombreux recueils de comptines disponibles sur le marché.

Variantes et/ou suggestions

- Le meneur dit les noms des enfants; il parle fort et les enfants répètent doucement; il parle lentement et les enfants répètent vite, etc.
- On répète plusieurs fois avec les enfants une même comptine mais en utilisant toutes sortes de formules rythmiques. Par exemple: Ti-Ta-Ti-Ta-Ti-Ta ou bien Titi-Ta-Titi-Ta, Tititi-Ta-Tititi-Ta-Toum-Toum, etc.
- Les mêmes jeux peuvent se faire avec diverses chansons connues des enfants.

No de l'ACTIVITE: *MU-10* TITRE: *"Je joue avec les cymbales"*
TYPE: *Seul ou en groupe* AGE: *3 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- On montre à l'enfant comment tenir et frapper les cymbales. Puis, on choisit une chanson ou une comptine connue de l'enfant. On la chante ou on la dit phrase par phrase. Entre chacune des phrases, l'enfant frappe quatre fois les cymbales.

4 ans

- On choisit une chanson simple, comme "Frère Jacques". L'enfant la chante en essayant de s'accompagner en frappant les cymbales.

5 ans

- On procède comme à quatre ans; cependant, on choisit d'avance certains éléments de la chanson qu'on remplacera par des coups de cymbales. Par exemple, dans "Frère Jacques", on remplacera les "ding-dang-dong" par trois coups de cymbales.

Quelques objectifs

- Familiariser l'enfant avec le maniement des cymbales.
- L'habituer à utiliser un instrument pour accompagner une chanson.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Des cymbales: instrument dont les poignées, dans lesquelles on passe les mains, permettent de tenir deux disques de cuivre sans que les doigts touchent le métal.

Variantes et/ou suggestions

- L'enfant chante une chanson ou dit une comptine. On s'entend d'avance sur un signal qui indiquera quand jouer les cymbales. Au fur et à mesure que la chanson ou la comptire se déroule, on fait le signal à plusieurs reprises.
- On s'entend sur deux signaux: le premier invite l'enfant à frapper les cymbales avec une baguette: le second, à frapper un autre objet ou la table. On fait alternativement les deux sortes de signaux à mesure que la chanson progresse.
- On peut remplacer les cymbales par tout autre instrument de musique ou par des objets domestiques: des casseroles, par exemple.

No de l'ACTIVITE: MU-11 TITRE: "Je marche avec la musique"
TYPE: Groupe AGE: 3 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- Tous les enfants se tiennent par la main et forment une ronde. On joue un air sur un instrument de musique ou, à défaut, on chante une chanson connue des enfants; on peut la chanter en disant les paroles ou en les remplaçant par des "la-la-la". Ouand on joue ou chante lentement, les enfants tournent lentement; quand on accélère le rythme, les enfants tournent plus rapidement. On change de rythme assez souvent.

4 ans

- On forme deux rondes en séparant les enfants en deux groupes. Quand on joue ou chante rapidement, c'est la première ronde qui tourne. Ouand on joue ou chante lentement, c'est la seconde ronde qui tourne.

5 ans

- Tous les enfants sont placés en ligne et marchent autour de la pièce. Ils suivent le rythme de la chanson. On change le rythme assez fréquemment sans les prévenir en passant du rapide au lent, puis au moyen, etc.

Quelques objectifs

- Développer le sens du rythme.
- Exercer la motricité globale.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Si on a des instruments de musique, on peut les utiliser. Si on n'en a pas, il suffit de chanter.

Variantes et/ou suggestions

- Les enfants indiquent les changements du rythme par des gestes. Par exemple, quand on chante ou joue rapidement, ils lèvent la main et quand on chante ou joue lentement, ils baissent la main.
- On choisit un volontaire qui, devant les autres, marche vite ou lentement en suivant le rythme de la chanson. Pendant ce temps, les autres enfants marquent le rythme en frappant dans leurs mains.
- Ce sont les enfants qui chantent une chanson connue en disant les paroles ou en les remplaçant par des "la-la-la"; lorsqu'on lève un foulard vert, ils chantent vite et lorsqu'on lève un foulard rouge, ils chantent lentement.

No de l'ACTIVITE: MU-12 TITRE: "J'écoute et je marque"
TYPE: Seul ou en groupe AGE: 4 ans

Activité de base et variantes selon l'âge

- L'enfant est assis devant une table et a, à portée de la main, un tas de jetons. Devant lui, il y a un grand carton. L'adulte, de son côté, se promène autour de la pièce, assez lentement. Certains pas sont accompagnés par un coup de tambourin tandis que certains autres ne le sont pas. L'enfant regarde l'adulte et essaie de reproduire la marche avec ses jetons: quand il y a un pas accompagné d'un coup de tambourin, il met un jeton sur le carton dans une case; quand il y a un pas sans coup de tambourin, il laisse une case vide.
- On change ensuite les rôles: l'enfant marche et l'adulte place les jetons.

3 ans

- L'enfant tient en main quelques jetons. Quand l'adulte accompagne un pas d'un coup de tambourin, l'enfant laisse tomber un jeton sur la table; s'il y a un pas sans coup de tambourin, l'enfant ne laisse pas tomber de jeton.

5 ans

- L'enfant dispose de gros jetons et de petits jetons. L'adulte peut frapper de gros coups (gros jetons à placer), de petits coups (petits jetons à placer) ou il peut ne pas frapper de coups (aucun jeton à placer).

Quelques objectifs

- Développer l'audition et le sens du rythme.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Un tambourin ou tout autre objet (plat, bol, boîte de métal, etc.) sur lequel on peut frapper.
- Des jetons.
- Un carton rectangulaire représentant une rangée de sept ou huit cases vides.

Variantes et/ou suggestions

- Au lieu de placer des jetons, l'enfant peut dessiner avec un crayon un rond sur une feuille.
- On place les jetons d'avance sur le carton. L'enfant regarde comment ils sont placés puis il doit marcher en suivant le modèle représenté sur le carton.
- L'enfant suit l'adulte qui marche et essaie de faire comme lui: faire certains pas en frappant et d'autres sans frapper.

No de l'ACTIVITE: MU-13 TITRE: *"Une histoire qu'on frappe"*
TYPE: Groupe AGE: *5 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Les enfants sont tous assis en rond par terre. On leur dit qu'on va faire comme les indiens et qu'on va se transmettre un message en frappant des petits coups. On commence en frappant quatre ou cinq coups selon un rythme particulier: par exemple, pam-pam (silence) pam-pam (silence) pam. On fait cela en regardant le premier enfant à sa droite; cet enfant doit transmettre ce message à l'enfant suivant, sans le déformer, en frappant dans ses mains. Ainsi, chaque enfant, à tour de rôle, transmet le message à l'enfant à côté de lui. Puis on recommence avec un second message, sur un rythme différent: par exemple, pam (silence) pam-pam-pam (silence) pam.

3 ans

- Tous les enfants ont un tambourin ou un objet sur lequel ils peuvent frapper avec leurs mains. On frappe un, deux ou trois coups sur un tambourin et les enfants essaient de rejouer ce qu'ils ont entendu.

4 ans

- Les enfants sont placés deux à deux et s'assoient face à face. Chaque enfant a un tambourin ou un objet sur lequel il peut frapper. Les deux enfants s'envoient librement des messages en frappant à tour de rôle sur leur instrument.

Quelques objectifs

- Développer le sens du rythme.
- Exercer la motricité globale.
- Développer l'attention et la concentration.

Matériel

- Des tambourins ou autres objets sur lesquels les enfants peuvent frapper: des bols de plastique, des casseroles, des boîtes de carton, etc..

Variante et/ou suggestions

- Ce sont les enfants qui inventent à tour de rôle un message à frapper et à se transmettre de l'un à l'autre.
- Les enfants marchent autour de la pièce en tenant un tambourin ou un objet sur lequel ils peuvent frapper. Ils frappent un coup à chaque pas.
- Les enfants chantent une chanson connue en marchant: par exemple, "Trois jeunes tambours" ou "Malbrough s'en va-t-en guerre". Ils accompagnent ce chant en frappant sur le tambourin.

No de l'ACTIVITE: *MU-14* TITRE: *"Je danse"*
TYPE: *Groupe* AGE: *4 ans*

Activité de base et variantes selon l'âge

- Tout le monde a un long ruban ou un foulard de couleur dans chaque main. On fait jouer un disque et on marche, tous en file, en suivant le rythme de la musique. On suit le rythme avec les jambes, le corps, la tête et l'on fait bouger un bras à la fois pour faire mouvoir les rubans. Tous les enfants essaient de faire comme le meneur.

5 ans

- On s'en tient à des rythmes très simples et à des mouvements peu nombreux.

5 ans

- Les rythmes peuvent être plus complexes et les mouvements plus compliqués. Les enfants peuvent mener le jeu à tour de rôle.

Quelques objectifs

- Amener l'enfant à sentir le rythme avec tout son corps.
- Favoriser l'expression de soi et la créativité.
- Exercer la motricité globale.

Matériel

- Un tourne-disque et des disques variés présentant toutes sortes de rythmes musicaux: des valses, des marches, des berceuses, etc.

Variantes et/ou suggestions

- Il faudrait reprendre souvent cette activité en utilisant une diversité de pièces musicales présentant une grande variété de rythmes.